Final Fantasy VII

Soul Edge

Toshinden 3

Rockman 8

Fighters Megamix

Real Bout Special

GAMERS

PREÇO MALUCO
2,90

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

Conheça o melhor RPG de todos os tempos

ROCKMAN 8

Completo mesmo é aqui!!!
8 páginas, mapas, itens secretos, tudo, tudo, tudo

Real Bout FATAL FURY SPECIAL

Geese não morreu, lute contra ele, confira todos os golpes e mais segredos

PROGAMES

escala

PREVIEWS ARRASADORES

NINTENDO 64
Fifa 64

SATURN
Resident Evil
Duke Nukem 3D

ARCADE
Darkstalkers 3
Virtua Stryke 2
MK4

PLAYSTATION
Tomb Raider 2

SUPER DICAS

Os menus secretos de Ultimate Mortal Kombat 3 (SNES) - Personagens extras para Super Puzzle Fighter (SAT/PS) - Todos as opções de Virtua Cop 2 (SAT) e muito mais...

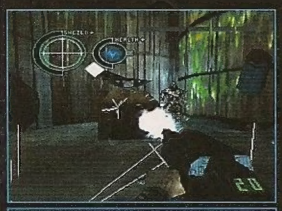
ANO III - Nº 17 - R$ 2,90

ISSN 1413-1471

PREÇO ESPECIAL
PARA LOCADORAS

A LKC CORTA OS PREÇOS

O fim de ano esta chegando e você não pode deixar de dar um pulo em uma das lojas da LKC. Os preços foram cortados para acabar com a concorrência e deixar você mais contente... Isto sem falar nas últimas novidades para seu videogame... Ou você vai deixar esta turma toda aqui em volta falando sozinha ?



FOTOS APENAS PARA ILUSTRAÇÃO - AS MARCAS APRESENTADAS AQUI SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES. NÃO TENDO VINCULO ALGUM COM A LKC

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

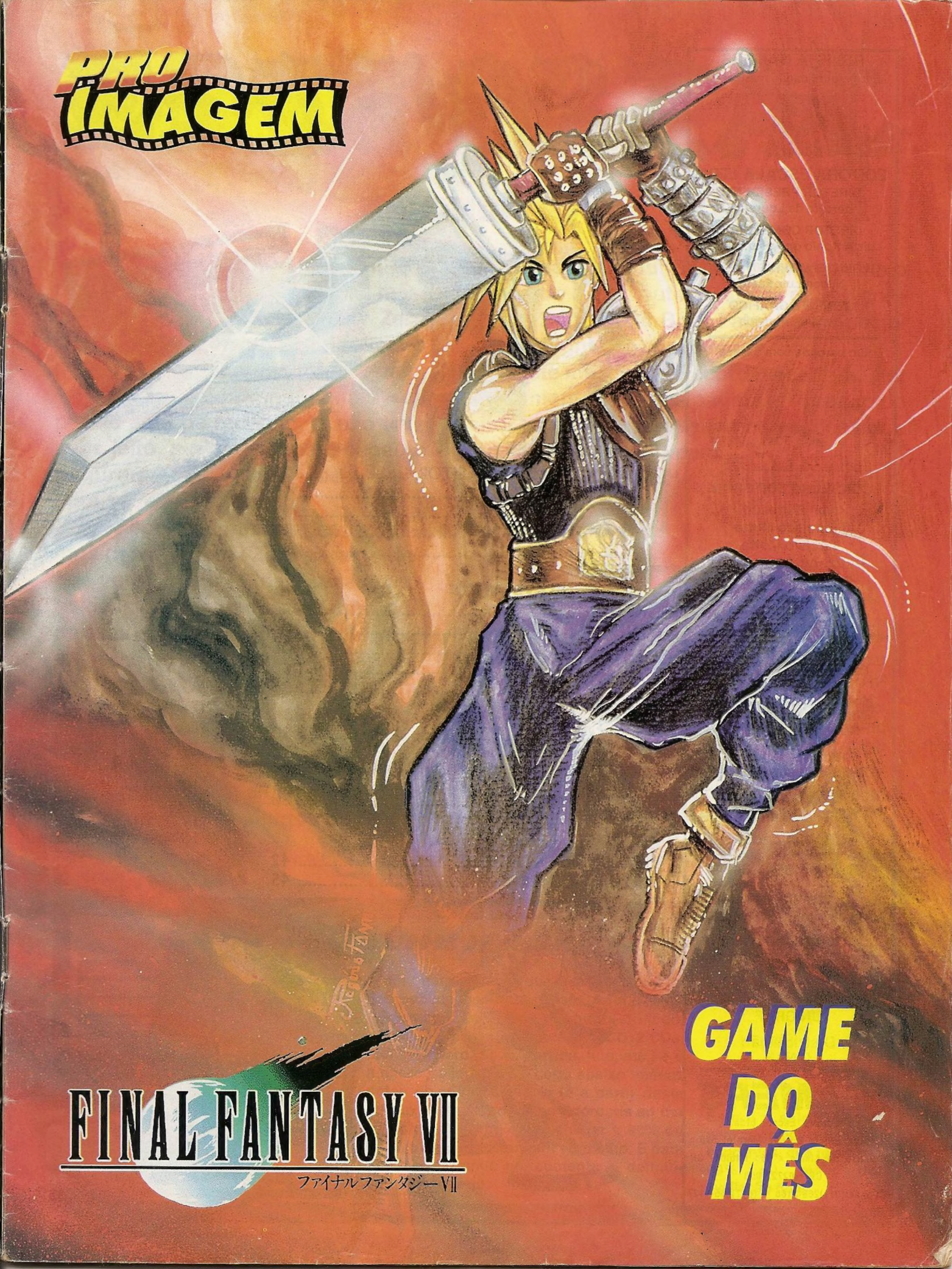
LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

EXCLUSIVO PARA LOCADORAS E REVENDA

LKC ATACDO - SP
R. Mateus José, 1233 - F: (011) 954-9418 fax: 954-8392

PRO IMAGEM



FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

GAME DO MÊS

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Direção de Arte
Walquiria Panicacci

Redator Chefe
Fabio Santana de Souza

Homero Letonai (jogos)
Willian da Costa (jogos)
Rômulo M. S. Gentil

Edição de Arte
Fabio Santana de Souza

Diagramação
Walquiria Panicacci

Publicidade
José Donizete de Paula
☎ (011) 3641-0444

Ilustrações
Rogério Fantin

Colaboradores
Mário Câmara (multimídia)
Luciano Motta Filho

Bureau
UNIGRAF

Distribuição
DINAP

GAMERS

Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

ÍNDICE

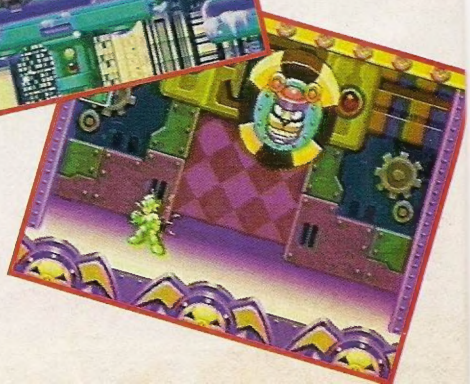
SEÇÕES
ESPAÇO DO LEITOR 06
PRÓ-DICAS 10
GAME NEWS 15
FLASH GAME 41
MULTIMÍDIA 48

PLAYSTATION
FINAL FANTASY VII 20
SOUL EDGE 24
TOSHINDEN 3 26
REAL BOUT FATAL FURY 40

SATURN / PLAYSTATION
ROCKMAN 8 30

SATURN
FIGHTERS MEGAMIX 38

ARCADE
REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL 42
VIRTUA FIGHTER 3 45



EDITORIAL

NA ONDA RPG

Essa edição não foi fácil! Entre RPG e Adventure, lá se foi o mês.

Primeiro chegou Enemy Zero que como dissemos, é fantástico; o pessoal curtiu muito e tudo estava indo bem até que Final Fantasy VII pintou aqui na redação, aí não teve mais jeito, a galera comeu, bebeu e respirou RPG o tempo todo, daria para fazer um especial.

Depois de muita briga decidimos deixar Enemy Zero para o mês que vem e dividir Final Fantasy em edições. Não fosse assim não poderíamos falar de Rockman 8 que arrasou no Playstation e Saturn, ganhando nossa capa. E também dos jogos de luta que são os preferidos de todos.

Para esta edição trouxemos Fighters Megamix e sua mistura de lutadores de vários jogos da Sega; o tão esperado Soul Edge, Toshindem 3 e o conhecido Real Bout Fatal Fury para o console da Sony; Real Bout Fatal Fury Special e Virtua Fighter 3 para Arcade.

Este mês foi de Record de cartas e por isso aumentamos uma página no Espaço do Leitor e também aproveitamos as dicas dos leitores para a Pró-Dicas.

Chega de blá, blá, blá e vamos aos jogos. Até mais!

Erramos

Estamos aprendendo a fazer certo, dessa vez só reclamaram de dois pequenos detalhes: na dica para abrir o box vermelho em Mortal Kombat Trilogy, da edição nº 15, os comandos sairam errados, o correto é: ◀, ▲, ▶, ▼, L, R, R, R, L, L, e mais uma vez a dica de Tomb Raider para Playstation saiu incorreta, por isso a publicamos de novo. Além disso, nas observações dos golpes de Killer Instinct Gold, os golpes são válidos com seu lutador à esquerda da tela, e não à direita.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SISTEMA			
NOME			
SOFTHOUSE		- MEMÓRIA	
GÊNERO		- Nº DE JOGADORES	
GRÁFICO	%	JOGABILIDADE	%
MÚSICA	%	DIFICULDADE	%
EF. SONOROS	%	ORIGINALIDADE	%
DIVERSÃO	%	CLAS. FINAL	%
CRÍTICA			
COMENTÁRIOS SOBRE O GAME			

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados nesta revista. Aqui nós informamos a Softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc), o gênero (ação, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (e a partir desta edição nós estamos mais rigorosos ao dar as notas), se uma delas chegar a 90% ou mais, o número estará em vermelho. E para finalizar, fazemos um comentário definitivo sobre o jogo.

Este é o selo Gamers para os games realmente chocantes, que recebem 90% ou mais de avaliação final.

ESPAÇO DO LEITOR

Oi pessoal, sou fanático pela Gamers, não perco uma. Gostaria que me respondessem:
1- Como a Sega irá converter Virtua Fighter 3 para o Saturn?
2- Quando sairá o próximo Panzer Dragoon para Saturn?
3- Quando é que sairão os jogos Enemy Zero, Grandia e Shinning the Holy Ark?
Abração!

Milton de Almeida Borges Júnior
São Paulo - SP

1- Provavelmente a Sega irá utilizar algum tipo de cartucho para rodar VF 3, mas isso só será confirmado em Março.
2- O próximo Panzer Dragoon ainda está sem previsão.
3- Enemy Zero e Shinning the Holy Ark já saíram no Japão, Grandia está previsto para Maio, também no Japão

Tentei fazer o Bicycle Kick da Sonya Blade (Super Pôster - UMK3) e não consegui. Então descobri que em vez de ←←↓ + SA, o correto é ←←↓ + CA. Também faltam os personagens Noob Saibot, Mileena, Rain e outro ninja que não me recordo o nome.

Tarlei Paiva Gomes Júnior
Varginha - MG

Tem razão, Tarlei, a seqüência correta é a que você descobriu, mas na verdade, você deve estar se referindo ao UMK3 do Super NES e o pôster lançado por nós foi para a versão Saturn, nós já estamos preparando um Super Pôster para Mega e Super NES.

Tenho um Neo Geo CD e queria saber se depois que a SNK lançar o Neo Geo 64 bits ela vai continuar fazendo jogos para o meu console? O Neo Geo CD tem capacidade de rodar jogos poligonais em ambiente 3D?
O trabalho de vocês está excepcional, obrigado!

Robson dos Santos Caldas
Tangará da Serra - MT

A SNK ainda tem algumas surpresas para o Neo Geo CD, mesmo após o lançamento do seu console de 64 bits, a empresa ainda vai lançar The King of Fighters 97, mais uma versão de Samurai Shodown (5?) e o esperadíssimo Samurai Shodown RPG. O Neo Geo CD não é capaz de gerar gráficos poligonais, isso só será possível com o Neo Geo 64.

Oi pessoal da Gamers. Primeiro de tudo quero dar meus parabéns pelo progresso da Revista, que melhorou muito mesmo.
Minhas perguntas:
1- Chrono Trigger é mesmo o melhor RPG para SNES?
2- É verdade que vai sair Chrono Trigger 2 para Playstation? Como vai ser o jogo?
3- Qual outro RPG para SNES se equivale a esse?

Carlos A. Gomes
São Caetano do Sul - SP

Obrigado pelos elogios, Carlos, vamos às respostas:
Chrono Trigger é um dos melhores RPGs para SNES, mas, na nossa opinião o melhor mesmo é Final Fantasy III (VI no Japão) que tem um storyline (o enredo) incrivelmente fantástico, você se prende ao jogo. Já em matéria de gráficos Chrono Trigger é melhor.
Até agora só há rumores sobre o lançamento de Chrono Trigger 2 para o Playstation, mas há uma grande possibilidade.
Na nossa opinião, o Top Ten dos RPGs para Super NES é o seguinte:

Americanos
1- Final Fantasy III - 24 mega - Square
2- Chrono Trigger - 32 mega - Square
3- Zelda - 8 mega - Nintendo
4- Mario RPG - 32 mega + chip SA1 - Nintendo/Square
5- Final Fantasy II - 12 mega - Square
6- Secret of Mana - 16 mega - Square
7- Illusion of Gaia - 16 mega - Enix
8- Lufia II - 24 mega - Natsume
9- Breath of Fire II - 24 mega - Capcom
10- Soul Blazer - 8 mega - Enix

Japoneses
1- Final Fantasy V - 16 mega - Square
2- Dragon Quest VI - 24 mega - Enix
3- Seiken Densetsu 3 - 32 mega - Square
4- Star Ocean - 48 mega - Enix
5- Treasure Hunter G - 32 mega - Square
6- Tengai Makyo Zero - 74 mega - Hudson
7- Dark Half - 24 mega - Enix
8- Front Mission I - 24 mega - Square
9- Tales of Phantasia - 48 mega - Namco
10- Bahamut Lagoon - 24 mega - Square

FORA DO AR

Recebemos muitas cartas e telefonemas perguntando sobre as dicas de Resident Evil da Edição nº 9; na verdade são códigos para o Game Shark. Também nos chegam uma infinidade de desenhos legais que, infelizmente, não podemos publicar por estarem em preto e branco ou em folha de caderno. Se você quiser ver o seu desenho publicado, mande como já pedimos, bem colorido ou, se for preto e branco, pelos menos sombreado.

Fora o meu trabalho como Contabilista, me amarro em video game. Os jogos que mais me fissuram são os RPGs e gostaria que me indicassem alguns games no gênero para Playstation.

Wesley dos Santos
Colatina - ES

Aí vão: Arc the Lad 1 e 2, Wild Arms, Beyond the Beyond e não se esqueça de Final Fantasy VII que acaba de chegar. Destes, apenas Arc the Lad 1 e Beyond the Beyond já saíram nos States.

Escrevo esta carta para divulgar o meu Super Clube.
Winner Club Game
Av. Rio do Pau, 646 - Anchieta
CEP 21645-520 Rio de Janeiro - RJ

Olá! Gostaria de saber como faço o menu ficar mais completo em UMK3 do SNES?

Fábio de Oliveira Dolner
Campinas - SP

Confira todos os Cheats Codes de UMK3 na seção Pró-Dicas desta edição.

Hello, galera!
Tenho uma dúvida que só a melhor revista de games pode esclarecer: Real Bout Fatal Fury e Vampire Hunter: Darkstalkers Revenge já saíram para Playstation?

Pedro Henrique C. Imbrósio
Rio de Janeiro - RJ

Real Bout já saiu para Playstation, confira nesta edição; Darkstalkers Revenge não sairá para o console da Sony.

Solicito a todos os leitores que me mandem as passwords de: Jurassic Park, Water World, Top Gear 3000, Batman Forever, Prehistoric Man, Rei Leão, Hyper V-Ball, Indiana Jones, todos para Super NES.
Desde já agradeço,

Celso Lourenço
Rua Francisco A. U. Freitas, 38 - Centro
CEP 36740 - 000 Recreio - MG

Meu nome é Rafael e acho seus trabalhos ótimos, continuem assim. Tenho 11 anos e algumas dúvidas:
1- Em que mês vão lançar MK Trilogy para o Sega Saturn?
2- Space Jam sairá para o Saturn?
3- Virtua Cop 2 terá continuação?

Rafael Americano do Brasil
Brasília - DF

A versão Saturn de Mortal Kombat Trilogy está prevista para Março; Space Jam já saiu (confira na seção Flash Game desta edição); Virtua Cop 3 ainda não tem previsão, mas se for lançado, poderá ser um dos jogos rodados pela placa M3 (Model 3).

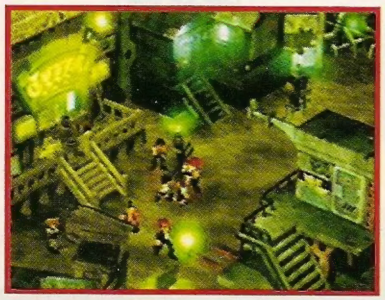
Queria que vocês dissessem quais jogos do Nintendo 64 estão no mercado e quais são os melhores?

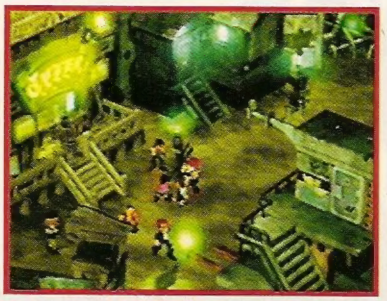
Renan Algusto Rodrigues
Esp. Santo do Pinhal - SP

Já saíram Mario 64, Mario Kart 64, Pilotwings 64, Wave Race 64, MK Trilogy, Wonder Project J2, Cruis'n USA, Perfect Striker, Killer Instinct Gold, Basebal e NBA Hangtime. Em nossa opinião, os melhores são: Perfect Striker, Mario 64 e Killer Instinct Gold.

PASSATEMPOS

Jogo dos sete erros





Descubra as sete alterações feitas na imagem da direita.

DIFICULDADE

Resposta da edição anterior

1- Faltando um pedaço do prédio;
2- Rosto de Wolfgang no lugar do X;
3- "OF 96" não existia;
4- Fumaça alterada;
5- Faixa da placa de sinalização invertida;
6- Faixa a menos na faixa de pedestre;
7- Letras a menos na plaquinha.

FERAS DO TRAÇO

João Carlos D. Santos
Indaiatuba - SP

Edimar Macedo Rodrigues
São Paulo - SP

Elias Ceni
Erexim - RS

Jucier Faustino de Souza
Cajazeiras - PB

Fabio Rogério B. Lima
Jundiaí - SP

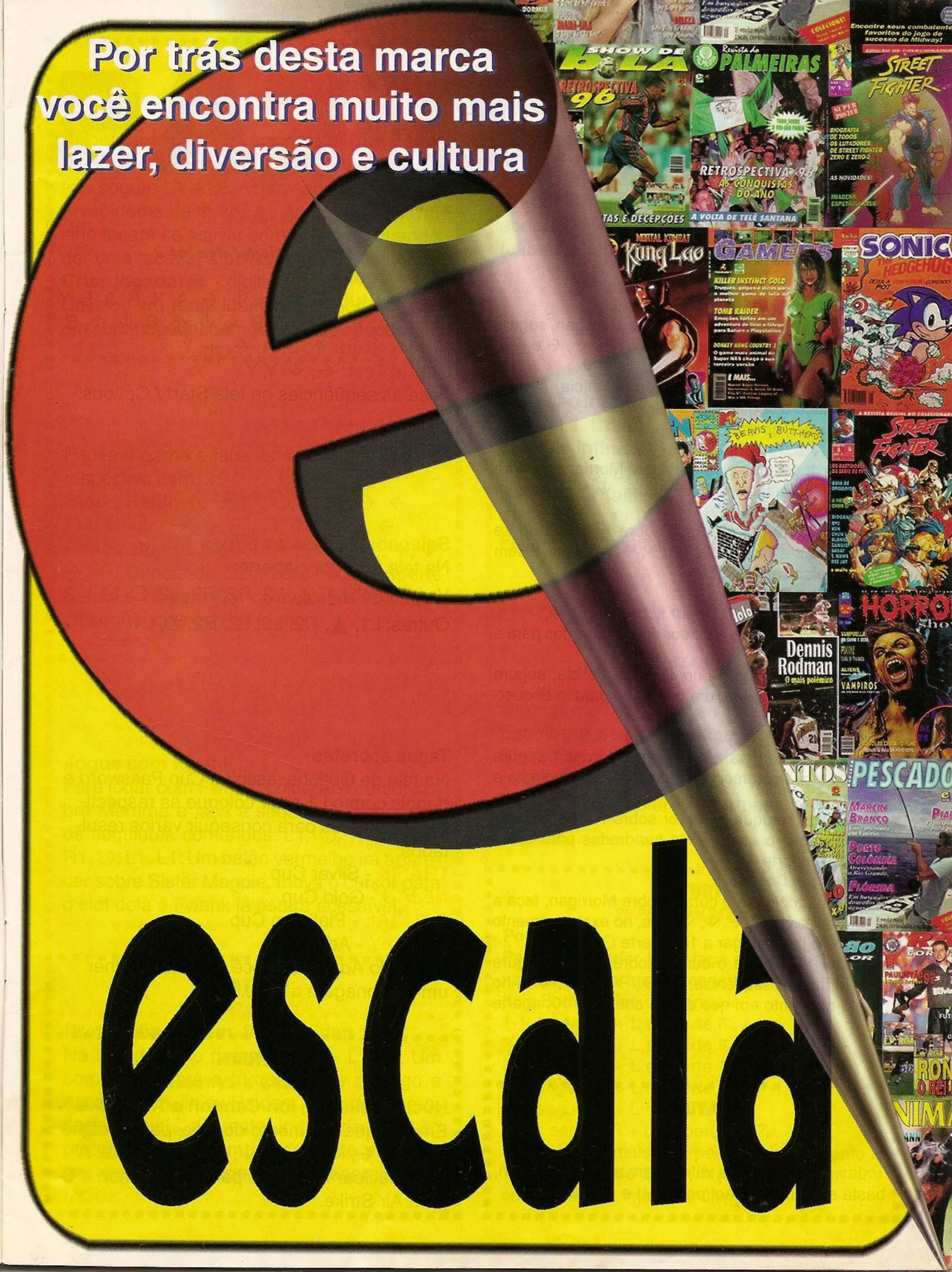
Kleber de Oliveira
Pato Branco - PR

Flávio Célio O. de Carvalho
Taguatinga Sul - DF

Pedro Luciano B. Alves
Itú - SP

Ana Karina O. Bos Bresolin
Taguatinga - DF

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS RUA PIO XI, 656 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000


Por trás desta marca
você encontra muito mais
lazer, diversão e cultura
escala

PRÓ-DICAS

PLAYSTATION

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Jogue com Akuma (Gouki)
Jogador 1: coloque o cursor sobre Morrigan, segure Select, faça a seqüência: ↓, ↓, ↓, ←, ←, ← e sem soltar Select, aperte ○.
Jogador 2: ponha o cursor sobre Felícia, segure Select, faça a seqüência: ↓, ↓, ↓, →, →, → e sem soltar Select, aperte ○.

Jogue com Dan
Jogador 1: coloque o cursor sobre Morrigan, segure Select, faça a seqüência: ←,←, ←, ↓, ↓, ↓ e sem soltar Select, aperte ○.
Jogador 2: ponha o cursor sobre Felícia, segure Select, faça a seqüência: →, →, →, ↓, ↓, ↓ e sem soltar Select, aperte ○.

Jogue com Amanda
Jogador 1: coloque o cursor sobre Morrigan, segure Select, mova o cursor dois quadrados para a direita e aperte ○.
Jogador 2: coloque o cursor sobre Felícia, segure Select, mova o cursor um quadrado para a esquerda e aperte ○.

Jogue com a irmã de Hsien - Ko
Jogador 1: coloque o cursor sobre Morrigan, segure Select, mova o cursor um quadrado para a direita e aperte ○.
Jogador 2: coloque o cursor sobre Felícia, segure Select, mova o cursor dois quadrados para a esquerda e aperte ○.

Jogue com Devilot
Jogador 1: coloque o cursor sobre Morrigan, faça a seqüência: ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓ e, no exato momento em que o time chegar a 10, aperte ○.
Jogador 2: coloque o cursor sobre Felícia, segure Select, faça a seqüência: →, →, →, ↓, ↓, ↓ e, no exato momento em que o time chegar a 10, aperte ○.

SATURN

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Todas as dicas acima valem para a versão Saturn, basta substituir Select por Start e ○ por A.

SUPER NES

Ultimate Mortal Kombat 3

Cheat Codes
Scott's Stuff: B, A, ↓, ↓, ←, A, X, B, A, B, Y
Kool Stuff: →, ↑, B, B, A, ↓, ↑, B, ↓, ↑, B
Kooler Stuff: ↑, B, A, ←, ↓, Y
Sound Test: ←, ↓, Y, Y
Faça as seqüências na tela Start / Options.

PLAYSTATION

TOMB RAIDER

Seleção de todas as armas
Na tela Inventory, aperte:
Versão Pal: L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ○, L1
Outras: L1, ▲, R2, L2, L2, R2, ○, L1

PLAYSTATION

STREET RACER

Taças secretas
Na tela de Options, escolha Cup Password e depois com o L1 e R1 coloque as respectivas passwords para conseguir vários resultados:
TRAFIK - Silver Cup
NEJATI - Gold Cup
DOUGAL - Platinum Cup
TURGAY - Advanced
No modo Advanced você poderá escolher um personagem a mais.

SATURN

COMMAND & CONQUER

Nuclear Missile, Ion Cannon e Air Strike
Em qualquer momento do jogo, pause, digite A, B, C, ←, ↓, →, ←, ↓, ←, ↑ e aperte: A para Nuclear Missile, B para Ion Cannon e C para Air Strike.

PLAYSTATION
TRIPLE PLAY '97

Super tacadas - faça uma Home Run Derby (volta completa depois de uma tacada), aperte e segure L1 e L2. Ainda segurando, aperte rapidamente ↑, ↑, ▲, ▲, ↑, ↑, X, X. Um sino tocará se estiver correto. Agora quando der uma tacada, a bola vai sair do estádio.
Criar jogadores - digite qualquer nome do Develoment Team Members e você vai criar um superjogador com habilidades especiais.

PLAYSTATION
LEGACY OF KAIN

Pause o game e faça as seqüências para o respectivo item:
Blood Refill: ↑, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←
Full Magic: →, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←
Cenas em Full Motion: ←, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←. Depois de fazer este código, aperte Select e vá para Dark Diary para ver todas as seqüências de Full Motion.

PLAYSTATION
RE - LOADEAD

Jogue com Fwank
Para jogar com Fwank, coloque o cursor sobre Mamma e faça a seqüência apertando os seguintes comandos: L1, ○, R1, ↓, ↓, R1, ○, L1, L1. Um balão vermelho irá aparecer sobre Sister Magpie, mova o cursor para o slot dela e Fwank já estará acessível.

SATURN
VIRTUAL ON

Protótipos de Tem Jin e Raiden
Na tela de titulo pressione ↑ + L + R. Um som confirmará o truque. Entre no jogo e escolha Tem Jin ou Raiden. A cor dos personagens ficará diferente, indicando que são protótipos e acabam sendo muito mais fortes, com uma recuperação de energia mais rápida.

SATURN
VIRTUA COP 2

Todos os Options
Coloque a arma no player 1 e o controle no player 2. Na tela de titulo aperte ↑, ↓, ↑, ↓, A, X, B, Y, C, Z. Se tudo der certo, um som vai confirmar o truque. Vá para o Opitions apertando R e você poderá acessar Big Head (cabeção), Free Play e Gun Select.

PLAYSTATION
MACHINE HEAD

Munição infinita: ○, ○, ○, ○, L1, ○, L1, L1, ○, L1, L1, L1, L1
Energia infinita: ○, L1, L1, L1, ○, L1, ○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L1, L1, L1, ○, ○, L1.
Selecionar fases: L1, ○, L1, L1, L1, ○, ○, ○, ○, L1, L1, ○, ○, L1, ○, ○, ○, ○, R1 ou R2.
Faça as seqüências na tela título.

PLAYSTATION
STAR GLADIATOR

Cabeção e pés grandes
Escolha o seu personagem e segure →, Start, ○ e □ simultaneamente até o começo do round escolhido. Você verá que a cabeça e os pés estarão enormes.

SATURN
SUPER BOMBERMAN

Poder total
Para obter poder total, faça os códigos abaixo na tela de abertura de cada level, onde tem os dois Bombermen dançando.
1-1: segure R + L e aperte ↖, A
2-1: segure R + L e aperte ↖, B
3-1: segure R + L e aperte ↗, C
4-1: segure R + L e aperte ↗, X
5-1: segure R + L e aperte ↑, Y
Final: segure R + L e aperte ↓, Z
Para acessar mais dois personagens (Manto e Yuna) no modo Battle, faça qualquer um dos códigos acima, menos o último.

ANTIGUINHOS

MEGA DRIVE

CYBORG JUSTICE

Opções Secretas

Depois de montar seu robô, inicie o jogo. Então aperte Start para pausar o game e, rapidamente, faça a seqüência: C, B, B, C, C, A, C, B. Se o truque entrar corretamente, você verá um monte de opções na tela, que permitem você aumentar o número de vidas, escolher fases, trocar de arma e muito mais.

SEGA CD

MORTAL KOMBAT

Debug Mode

Na tela de apresentação, faça a seqüências: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓. Se tudo der certo, aparecerá a mensagem "Cheat Enabled" na tela. Escolhendo esta opção, vão aparecer várias outras opções.

SUPER NES

BACK TO THE FUTURE 2

Todas as passwords

0 - 1 - BACK	4 - 1 - JACK
1 - 1 - OPEN	4 - 2 - QUEEN
1 - 2 - BOSS	4 - 3 - KING
2 - 1 - HEAD	4 - 4 - BEAR
2 - 2 - FROG	5 - 1 - PINK
3 - 1 - IRON	5 - 2 - EYES
3 - 2 - BUST	5 - 3 - ROCK
3 - 3 - WOLF	5 - 4 - ZERO
3 - 4 - BLUE	6 - 1 - WINK
3 - 5 - LION	6 - 2 - BIFF

3DO

OFF - WORLD INTERCEPTOR

Muita grana

Para ficar cheio da grana logo no começo do game, mova o cursor para Options na tela de apresentação e faça a seqüência A, B, C seis vezes. Em seguida pressione L e você ouvirá o som de uma furadeira. Comece o jogo e, como um passe de mágica, você terá 9.999.990 na manha.

GAME BOY

CASTLEVANIA 2

10 vidas

Use a password: VELA, VELA, CORAÇÃO, CORAÇÃO. Ao iniciar o game, aperte Start duas vezes.

MEGA DRIVE

DARIUS 2

Invencibilidade

Na tela de apresentação, digite A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.

32 X

DOOM

Invencibilidade e recarga de munição

Em qualquer momento do game, pause e aperte X, Z, Mode e ↑ juntos. Para subir a munição a 500, pause, aperte A, C, mode e ↑ juntos. Este truque só funciona no controle de seis botões.

MEGA DRIVE

ECCO THE DOLPHIN

Oxigênio infinito

Para fazer o marcador de oxigênio sumir da tela, use a password LIFEFISH.

SUPER NES

KING OF THE MONSTERS

Debug Mode

Na tela Mode Select faça a seqüência: → três vezes, ← quatro vezes, → três vezes, ← quatro vezes. Depois segure Select e Y no controle 2 e aperte Start no controle 1 escolhendo o modo Versus Computer. Selecione qualquer personagem, inicie o game e a tela Debug aparecerá.

MEGA DRIVE

SONIC SPINBALL

Seleção de fases

No Options entre com a seguinte seqüência: A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, e ↑. Você ouvirá um som estranho. Volte à tela de apresentação e use uma das combinações abaixo.

Fase 2 - A + Start
Fase 3 - B + Start
Fase 4 - C + Start

DICAS DOS LEITORES

SATURN
GEX

99 vidas

Pause o game, segure R e faça a seqüência: ↑,↑,↓,→,A,↓.

NINTENDO 64
SUPER MARIO 64

100 vidas

Pegue todas as 120 estrelas do jogo. Após pegá-las entre no canhão perto da entrada do castelo. Mire para cair no telhado do castelo, lá você encontrará alguns cogumelos de vidas pelo chão, fale com Yoshi e ele o encherá de vidas até o máximo de 100.

Derek Soares da Silva
São Vicente - SP

SNES
SCOOBY DOO

Todas as passwords

2º tela: T D B K S R Q
3º tela: X L W P M T C
4º tela: N B K S D L U
5º tela: S P N N R

MEGA DRIVE
EARTHWORM JIM

Recarregue sua arma

Sempre que você estiver sem munição é só pausar e fazer esta seqüência para ter sua arma carregadinha:
A, B, B, B, C, A, C, C

Aílton Macedo Silva
Cuiabá - MT

SNES
TOP GEAR 3000

Cor alienígena, os melhores equipamentos e $ 2.050.000 para gastar à vontade (password).

0MD1 LFJ6 QW86 KR16 L68

MARVEL SUPER HEROES

password da última fase: Egito

W 7 R G L
C 5 M N X

password da última fase: Arizona

Q G P Y L
B 5 M V H

João Armando de Souza
Guarulhos - SP

SNES
BLACK THORNE

Passwords para todos os níveis

Nível 1: FBWC
Nível 2: QP7R
Nível 3: WJTV
Nível 4: RRYB
Nível 5: ZS9P
Nível 6: XJSN
Nível 7: CGDM
Nível 8: TJ1F

Adriano Alexandre Sobek
Lages - SC

SNES
SUPER BOMBERMAN 4

Passwords

4-3: 2501
4-5: 3511
4-6: 5589
4-7: 8900
4-8: 0721

Carlos Alexandre Hattori Tiba
São Paulo - SP

SNES
MEGA MAN X3

Password para última etapa com todas os equipamentos.

6 1 6 4
4 3 5 5
6 8 7 2
3 1 5 7

Fábio A. Adorno
Mogi Mirim - SP

DIRECTV

Você assina e a revolução começa.

POSTO DE VENDA
ROCHA HOME VIDEO
FONE: (011) 834-0490
AV. ELISIO C. DE SIQUEIRA, 951
JD. STO. ELIAS - PIRITUBA - SP

NIKA'S GAMES

■ VENDE ■ TROCA ■ ALUGA
■ COMPRA

GAMES NOVOS E SEMI-NOVOS

ULTRA 64 ■ PLAYSTATION ■ SEGA SATURN ■ SUPER NES ■ OUTROS GAMES ■ FITAS ■ CD'S E ACESSÓRIOS

FONE/FAX: (011) 876-9625 / 875-8849
858-3539 - FAX: (011) 876-8122

Tilt's Game Locadora

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468

TILT'S 4
Av. Heitor Penteado, 1928 - Sumarezinho
Tel.: (011) 262-0980

TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338

TILT'S 6
Rua Marselhesa, 61 - Vila Mariana
Tel.: (011) 5084-1771

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PARA ANUNCIAR LIGUE
(011) 3641-0444

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

PLAYSTATION

SOUL EDGE

*Energia infinita para jog. 1	800BCBCA 00F0
	800BCBCE 00F0
Special Power infinita para jog. 1	800BCD26 0060
**Energia infinita para jog. 2	800BFB02 00F0
	800BFB06 00F0
Jogador 2 sem energia	800BFB02 0000
	800BFB06 0000
Special Power infinita para jog. 2	800BFC5E 0060
***Jogador 1 sem arma	800BCD04 0000
	800BCD26 0000
****Jogador 2 sem arma	800BFC3C 0000
	800BFC5E 0000

*Não pode ser usado junto com o código para jogador 1 sem arma
**Não pode ser usado junto com o código para jogador 2 sem arma
***Não pode ser usado junto com o código de Special Power p/ jog. 1
****Não pode ser usado junto com o código de Special Power p/ jog. 2

Acionar todas as armas dos personagens

MITSURUGI	800E6D40 00FF
	800E7680 00FF
SEUNG MINA	800E6D42 00FF
	800E7682 00FF
TAKI	800E6D44 00FF
	800E7684 00FF
LI LONG	800E6D46 00FF
	800E7686 00FF
VOLDO	800E6D48 00FF
	800E7688 00FF
SOPHITIA	800E6D4A 00FF
	800E768A 00FF
SIEGFRIED	800E6D4C 00FF
	800E768C 00FF
ROCK	800E6D4E 00FF
	800E768E 00FF
HWANG	800E6D50 00FF
	800E7690 00FF
CERVANTES	800E6D52 00FF
	800E7692 00FF

KING'S FIELD III

HP infinito	8002A122 0000
	8002A1D4 0000
MP infinito	8002DAB8 0000
Grana Infinita	8002161E 0000
	80022106 0000
Experiencia maxima	801B1DE4 423F
	801B1DE6 000F
HP infinito 2	801B1DFC 03E7
	801B1DFA FFFF
MP infinito 2	801B1E00 03E7
	801B1DFE FFFF
Grana infinita 2	801B1E34 FFFF
	801B1E36 0000

SATURN

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

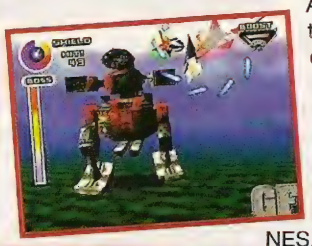
Master Code	F6017718 C305
	B6002800 0000
Jogador 2 sem energia	160D20D8 0000
Tempo infinito	160DB57A 0009
	160FF978 0009
Energia infinita p/ jog. 1	160D19FC 00A6
50% Energia p/ jog 1	D60D20D8 00A6
	160D19FC 0053
75% Energia p/ jog. 1	D60D20D8 00A6
	160D19FC 007C
25% Energia p/ jog. 1	D60D20D8 00A6
	160D19FC 0029
Energia infinita p/ jog. 2	160D20D8 00A6
50% Energia p/ jog. 2	D60D19FC 00A6
	160D20D8 0053
75% Energia p/ jog. 2	D60D19FC 00A6
	160D20D8 007C
25% Energia p/ jog. 2	D60D19FC 00A6
	160D20D8 0029
Run infinita p/ jog. 1	160FE3B8 0030
Jog. 1 sem Run	160FE3B8 0000
Run infinita p/ jog. 2	160D1A58 0030
Jog. 2 sem Run	160D1A58 0000
Classic Sub-Zero Kombat Kode acessível	
	160FE398 0001
Ermac Kombat Kode acessível	160D3364 0001
Mileena Kombat Kode acessível	160D3304 0001
*Jog. 1 sempre com	160DA8F8 00XX
*Jog. 2 sempre com	160DAF1C 00XX
**Ativar opção "?"	160D35EC 0002
Free Play ON	160FE38C 0001
Fatality Time OFF	160D33AC 0001
1 Round Match ON	160D0FC8 0001

*Use um destes códigos no lugar de XX:
**Aperte ↑ no menu "Kombat".

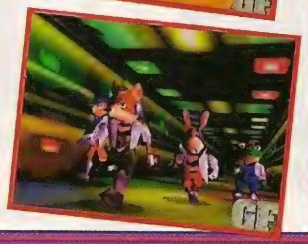
00 : Kano	0B : Sheeva
01 : Sonya	0C : Shang Tsung
02 : Jax	0D : Liu Kang
03 : Nightwolf	0E : Smoke
04 : Sub-Zero	0F : Kitana
05 : Stryker	10 : Jade
06 : Sindel	11 : Mileena
07 : Sektor	12 : Scorpion
08 : Cyrax	13 : Reptile
09 : Kung Lao	14 : Ermac
0A : Kabal	15 : Classic Sub-Zero

GAME NEWS

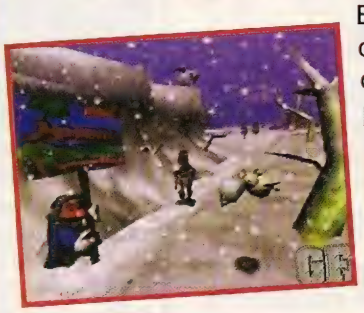
NINTENDO 64
Star Fox 64
Nintendo
Tiro - N/D
Previsto para 27 de abril no Japão e 23 de junho nos States



A seqüência do clássico game de tiro do Super NES para o 64 bits da Nintendo está cada vez mais próxima do lançamento. A qualidade gráfica é excepcional, com efeitos que usam e abusam da capacidade do console, as músicas darão um tom especial à ação, assim como no Super NES, os efeitos sonoros serão excelentes como na maioria dos games do Nintendo 64. Um sistema que seria utilizado em Star Fox 2 para Super NES (que foi sendo adiado por várias vezes e acabou sendo cancelado) é o Morph da sua nave, ou seja, a nave pode se transformar em outros veículos durante o tiroteio. Os personagens terão vozes de verdade e não mais aqueles efeitos sonoros estranhos da versão Super NES. O Force Pack, um acessório que é conectado na entrada de Memory Card do Joystick, será lançado junto com o game, o acessório vibra com a ação da tela, ou seja, você poderá sentir os tiros de verdade, desnecessário mas interessante.



NINTENDO 64 DISK DRIVE
Mother 3
Nintendo
RPG - N/D
Previsto para final do ano no Japão



Este é o segundo RPG da Nintendo para o seu console de 64 bits (o primeiro é Zelda 64). Mother 2 foi lançado para Super Famicom no Japão e depois chegou aos Estados Unidos com o nome Earthbound, fazendo um sucesso razoável. O terceiro game da série está aproximadamente 15% completo atualmente, mas alguns detalhes já foram revelados. O enredo do jogo será dividido em capítulos, sendo que cada um terá um personagem principal diferente. O ângulo de visão ainda é uma incógnita, a Nintendo afirmou que haverá momentos em que você poderá controlar a câmera livremente (assim como em Mario 64) e outros em que a câmera será fixa (como em Resident Evil), mas isso ainda pode mudar muito até o lançamento do game. Outra indefinição fica por conta do sistema de batalhas, a Nintendo afirma que está desenvolvendo um sistema que vai se utilizar das vantagens do 3D Stick e dos botões do Joystick do Nintendo 64.

NINTENDO 64
Fifa Soccer 64
Electronic Arts
Futebol - N/D
Previsto para março nos States

O presidente da Electronic Arts havia confirmado que não produziria games para Nintendo 64, pois o formato cartucho é muito caro, mas como as coisas mudam, Fifa Soccer já está sendo produzido para o 64 bits da Nintendo. Mas como o cartucho não tem tanta capacidade de armazenamento quanto o CD, a paleta de cores foi simplificada assim como a narração jogada-por-jogada. A jogabilidade parece que vai continuar a mesma, o que é péssimo, a Electronic Arts deveria redefinir toda a jogabilidade, utilizando as vantagens do 3D Stick do N64. A animação dos jogadores será perfeita, com uma movimentação super realística. Assim como nos games anteriores, em Fifa 64 você poderá jogar com uma porrada de times e terá estatísticas completas para todos eles. A EA afirma ter feito maravilhas em termos de áudio, as músicas dos menus são extremamente bem feita assim como os efeitos sonoros. Esperamos algumas novidades para tornar o game mais interessante e não ficar fraco como Fifa 96.

SATURN
Resident Evil
Capcom
Adventure - CD
Previsto para maio no Japão

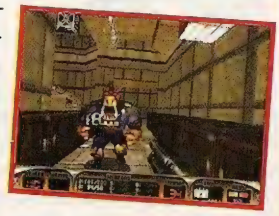
Resident Evil (Bio Hazard no Japão) é um dos games de Playstation mais vendidos de todos os tempos, e agora está sendo produzido para o Saturn. Os fãs de RE que possuem um Playstation e também um Saturn, serão obrigados a jogar esta versão para o console da Sega, pois a Capcom afirmou que o game será diferente do console da Sony em muitos aspectos e também terá novos elementos ainda não confirmados, sendo até melhor que a versão Playstation. Os gráficos parecem não ter perdido muita qualidade, considerando a grande vantagem que o Playstation tem para gerar gráficos poligonais, o som também não terá problemas para ser convertido, a grande preocupação então fica por conta das telas em FMV (Full Motion Video). A Capcom promete um game tão bom, ou até melhor, que a versão para Playstation.

SATURN
Cyberbots
Capcom
Luta - CD
Previsto para março no Japão

Game de luta robótico da Capcom que já pintou nos arcades e agora chega ao Saturn. Em Cyberbots você escolhe primeiro o seu piloto e depois o robô para sair devastando os inimigos cibernéticos. A versão Saturn, é claro, terá vantagens sobre o arcade, primeiramente, você poderá escolher os chefes (pilotos e robôs) sem a necessidade de truques, a outra é melhor ainda, a Capcom projetou especialmente para esta versão um Akuma robótico, isso mesmo, um dos personagens mais temidos de Street Fighter virou robô. Akuma terá todos os seus golpes já conhecidos; seus Hadoukens, Shouryukens e Tatsumaki Zankuukyakus permaneceram intactos. Além disso, o game vai utilizar um cartucho de RAM de 8 mega, semelhante ao cart da SNK, que inclusive poderá ser utilizado para jogar Cyberbots, mas a Capcom afirmou que o cart não será indispensável para jogar o game, ele apenas vai melhorar bastante a animação.

SATURN
Duke Nukem 3D
GT Interactive
Tiro em 1ª pessoa - CD
Previsto para junho nos States

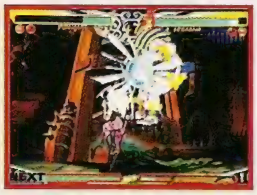
Um dos maiores sucessos de PC está chegando ao Saturn. Duke Nukem é um game no estilo Doom com muito mais ação e diversão, além de estágios super bem projetados. A melhor notícia é que o game será compatível com o Net Link, que também foi lançado no Brasil, ou seja, você poderá jogar on-line, assim como no PC. O atrativo do game são os ângulos de visão variados, os diferentes tipos de armas, além da violência, com um toque de humor. No total, são 30 fases de pura destruição. Prato cheio para os Doom maníacos que possuem o Saturn e estavam sem muitas opções.



ARCADE
Scud Race
Sega
Corrida - N/D
Já disponível no Japão

Novas imagens de Scud Racer foram liberadas pela Sega. O game, para quem ainda não sabe, é produzido com a ultra poderosa placa Model 3, utilizada para rodar Virtua Fighter 3 (que você confere nesta edição), com polígonos que não acabam mais, uma animação de 60 fps. (frames por segundo) e muita, mas muita velocidade. O game foi originalmente projetado para ser uma seqüência de Daytona USA, mas a Sega decidiu fazer um jogo totalmente novo.

Você escolhe entre carros como a Ferrari F40, Maclaren F1, Dodge Viper ou Porsche Turbo. Como de costume, nos jogos de corrida da Sega você escolhe entre 3 pistas diferentes: Begginer, Intermediate ou Advanced. A pista Begginer pode ser corrida de dia ou à noite. O game já está rolando no Japão e deve chegar ao Brasil em breve (se alguma importadora de arcades se interessar nesta maravilha, é claro) e a versão para Saturn está prevista para o final do ano, utilizando o mesmo upgrade de VF3.



ARCADE
Darkstalkers 3: Vampire Savior
Capcom
Luta - N/D
Previsto para março no Japão

Darkstalkers, o game de luta da Capcom conhecido pelos seus personagens "monstros" e o excelente nível de animação chega à sua terceira versão (aliás, bem mais rápido que o terceiro Street Fighter, que a Capcom vem embaçando por anos e anos para lançar). O game será produzido com a placa CPS2 e não com a novíssima CPS3 que era o mais provável. Dos lutadores de Darkstalkers Revenge, 11 dos 14 estão de volta, apenas Pyron, Huitzil e Donovan tiraram férias e não participam do novo game. Quatro novos lutadores vêm para arrebentar: Jedah, que será um dos personagens principais no enredo de Darkstalkers 3; Bullets, uma pequena garota, ajudada por poderosos braços de fogo e por um cachorrinho; Q-Bee, uma lutadora metade mulher, metade abelha e Lilisu, que aparentemente é a irmã de Morrigan. Todos os estágios serão novos e não apenas "remakes", como aconteceu na transição de Darkstalkers para Darkstalkers Revenge. Nenhuma alteração no sistema de jogo foi confirmada, mas provavelmente todos os lutadores antigos terão novos golpes. A Capcom ainda confirmou que está preparando uma versão para Saturn, a ser lançada no final deste ano.

ARCADE
Virtua Stryker 2
Sega
Futebol - N/D
Previsto para julho no Japão

Mais um que vai ter o privilégio de usufruir da capacidade da poderosíssima placa Model 3. A seqüência do game de futebol poligonal da Sega promete ser o melhor de todos os tempos. Virtua Stryker 2 terá 24 times (1 exclusivamente criado para o game), estádios super realistas e a melhor jogabilidade que um game pode oferecer. Com seus 1 milhão de polígonos por segundo, VS2 terá gráficos ultra realísticos, jogadores que beiram a perfeição, uma movimentação de babar e um show de efeitos de luz, sombra e transparência que você nunca viu. A Sega promete também as mais belas jogadas já vistas nas telas dos video games, o verdadeiro futebol-arte.

TOP GAME

LOCADORA • VÍDEO • GAME • CD

COM NOVOS LANÇAMENTOS

PREPARE-SE

NINTENDO 64

PARA A MAIS FORTE EMOÇÃO.

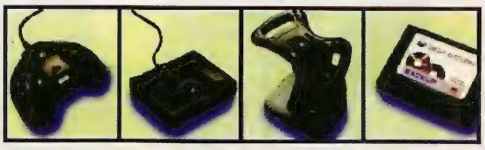
CONSULTE-NOS

LOCADORA DE GAMES

PLAYSTATION

SATURN

VENDAS DE APARELHOS, FITAS E ACESSÓRIOS



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

TOP GAME MOEMA
Loja 2: Av. Ibijaú, 180 - SP - Tel: (011) 543-3304

TOP GAME PINHEIROS
Loja 1: Rua Purpurina, 390 - SP - Tel: (011)212-5319

PLAYSTATION
Final Fantasy IV: Remake
Squaresoft
RPG - CD
Previsto para 21 de março no Japão

Para acabar com os rumores de que a Square estaria preparando um remake de Final Fantasy 1 para Playstation, a empresa já confirmou e liberou as primeiras imagens do remake de Final Fantasy IV para o console da Sony. FFIV saiu em 1991 no Japão para Super Famicom e logo foi lançado também nos States como FFII. O game será praticamente o mesmo, todos os mesmos gráficos serão utilizados e as músicas da versão Super NES serão apenas gravadas no CD. Todo o enredo, personagens, inimigos, cidades e dungeons também serão exatamente os mesmos. A única novidade confirmada pela Square, é que Nobuo Uematsu vai compor duas novas músicas para esta versão, uma para a abertura e outra para o final, que serão animações em CG, no estilo FFVII. Quem já curtiu o game para Super NES sabe que é um excelente RPG e quem tem um Playstation não poderá perder este remake, ainda mais que o game sairá por 4800 yens no Japão, algo em torno de 48 dólares.

RAPIDINHAS

O inevitável aconteceu

O sucesso de Tomb Raider não subiu à cabeça da Eidos e a empresa já está preparando a seqüência do game. Nesta nova versão, Lara vai trocar as roupas durante seu progresso e terá uma arma com um arpão para alcançar itens e locais distantes. A garota fatal também vai ganhar novas habilidades, agora ela poderá escalar paredes e se arrastar por baixo de fendas e locais de difícil acesso. A Eidos está trabalhando duro no desenvolvimento das fases, a empresa pretende fazer fases totalmente diferentes do primeiro game e ainda mais criativas. Os encontros com personagens humanos serão mais constantes. Quem gostou (e quem não gostou?) do primeiro game deve estar com os dedos tremendo para jogar Tomb Raider 2.

O visual de MK4

Finalmente as primeiras imagens de MK4 foram reveladas e são realmente de babar. A data de lançamento ainda é incerta e nenhum detalhe sobre sistema de jogo ou outras informações foram liberadas. Esperamos que os caras da Midway tenham um pouco mais de criatividade quando elaborarem os novos Fatalities.

Mais MK

O que você acharia de um RPG de MK? Pois é isso que a Midway está produzindo. Nenhum detalhe além do nome e da data de lançamento foi revelado. Tudo o que sabemos é que Mortal Kombat: The Adventures of Sub Zero está sendo produzido para Playstation e Nintendo 64 para o final deste ano.

Os próximos da Square

Enquanto nós curtimos o maravilhoso Final Fantasy VII, a Square já está preparando novos games para o Playstation, confira as datas de lançamento:

Bushido Blade: 14/03
Final Fantasy IV: 21/03
Final Fantasy Tactics: 23/05
Sa-Ga Frontier: 11/07
Tobal 2: 25/04

Estas são as datas para o lançamento no Japão, a Square afirmou que todos estes games serão lançados nos States ainda este ano, mas seu único game com data definida é FFVII, que será lançado 07/09. Confira ainda um preview especial de FF Tactics na próxima edição.

Mais porrada com Street Fighter

Depois de X-Men Vs. Street Fighter, Ryu, Ken e Cia. vão encarar os heróis Marvel, isso mesmo, a Capcom está produzindo Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter, que provavelmente será um upgrade de XMVsSF.

RPGs nos States

A Working Designs, conhecida por suas excelentes conversões de games japoneses para o mercado americano, já está preparando uma nova remessa de games para o Saturn americano. O primeiro é Albert Odyssey Gaiden que foi adiado para abril (a data de lançamento inicial era fevereiro), em seguida vem Magic Knight Rayearth (o game das Guerreiras Mágicas de Rayearth, o Anime animal televisionado pelo SBT) que será lançado entre junho e julho e por último Lunar Silver Star Story que será lançado em agosto. A Working Designs informou ainda que usará uma nova tecnologia de compactação para fazer as animações de Lunar em tela inteira e não apenas 1/3 de tela como na versão japonesa. E a seqüência de Irom Storm já começou a ser produzida no Japão.

Neo Geo 64

O 64 bits da SNK já está quase pronto e vem para arrasar. Segundo a empresa, o console terá uma capacidade no mínimo equivalente à placa Model 3 da Sega (isso indica que o Neo Geo 64 poderá ser até mais poderoso que o Hardware da Sega). Nenhuma imagem dos jogos foi mostrada, a única imagem que nós descolamos foi uma Nakoruru renderizada (com uma qualidade de Virtua Fighter 3) numa feira em que a SNK mostrou seus projetos. Outra dúvida que ficou no ar é: qual a mídia que o console vai utilizar, cartucho ou CD?

FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII

A VERDADEIRA ESTRÉIA DA SQUARE NOS 32 BITS

O início do game é o mesmo do CD demo que vem com Tobal Nº 1.

O primeiro chefe que você vai enfrentar é um escorpião mecânico, e não mais o chefe do CD demo.

Finalmente chegou! Dia 31 de janeiro de 1997, como prometido, Final Fantasy VII foi lançado no Japão, e já começa a chegar no Brasil também, via importadoras. E o game de RPG mais esperado de todos os tempos confirma as expectativas de quem já esperava o melhor.

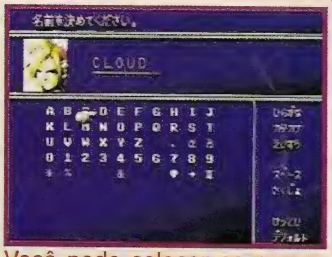
A Square, com seus vários anos de experiência em RPGs, responsável por títulos como Secret of Mana, Front Mission, Chrono Trigger, toda a série Final Fantasy, Romancing Sa-Ga e ainda outros games que nem saíram nos States, como Bahamut Lagoon, Hudra's Treasure e Treasure Hunter G (seu último jogo para Super NES), conseguiu se superar e fazer o jogo imbatível, simplesmente o melhor RPG já visto na face da terra.

A série Final Fantasy começou no Nintendinho 8 bits, o primeiro FF foi lançado no Japão e também nos States; FF2 e FF3 também foram lançados para Nintendinho no Japão, mas não chegaram nos Estados Unidos; FFIV foi o primeiro da série para Super NES e foi um arraso total, já na época de seu lançamento, foi considerado o melhor RPG de todos os tempos, algum tempo depois o game foi lançado nos States como FF2; FFV foi outro que só os Japoneses puderam curtir, o game foi lançado para o Super Famicom e não foi traduzido para o Inglês porque a Square alegou que o game era muito complexo e não iria agradar o público americano; FFVI foi a glória, até hoje, o game ainda era o melhor RPG de todos os tempos, era simplesmente imbatível, foi lançado primeiro no Japão e em seguida nos States como FFIII.

Até aí, só os consoles da Nintendo tinham o privilégio de ter games da Square, mas depois de uma briga entre as duas empresas, a parceria de vários anos acabou e a Square resolveu desenvolver games para Playstation. Seu primeiro jogo, para surpresa de todos, não foi um RPG, foi Tobal Nº 1, um game de luta muito bom, mas que não é grande coisa. Tobal foi um sucesso de vendas, mas só porque vinha com um CD extra com o demo jogável de FFVII, todos queriam sentir a sensação de jogar aquele RPG fantástico. Mas só com Final Fantasy VII é que a Square chega arrasando no Playstation, fazendo o que ela melhor sabe fazer, esta é a verdadeira estréia da Square no console da Sony.

A série FF é conhecida por seu Storyline, o enredo do game, que é sempre imbatível. O enredo de FFIV já era de arrasar, com situações bem variadas e uma história cativante, mas o melhor mesmo era FFVI, com seu Storyline perfeito, de fazer você expressar todas as suas emoções. Era praticamente impossível fazer um enredo melhor que o de FFVI, mas a Square conseguiu se superar. O enredo de FFVII é mais que perfeito, é cativante, você não vai conseguir largar este game por nada.

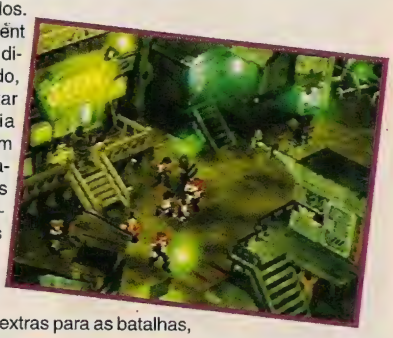
Em matéria de gráficos, só basta dizer que não há melhor. Não tínhamos dado nenhuma nota 100 em nenhuma categoria para nenhum game, Final Fantasy VII foi o primeiro a ganhar esta nota (juntamente com Virtua Fighter 3, ainda nesta edição, que também ganhou merecidamente). FFVII possui os gráficos mais bonitos já vistos no Playstation. Os gráficos das telas são pré-renderizados (a mesma tecnologia usada em Resident Evil) e o nível de detalhes é inacreditável, cada cidade, cada casa, cada objeto, tudo foi super bem trabalhado. Os gráficos das batalhas e do mapa geral são poligonais texturizados em tempo real, a animação e a velocidade são impressionantes, além disso, os efeitos das magias continuam belíssimos como nos FFs anteriores. O maior show fica por conta das animações em CG (Computer Graphics), as mais detonantes já vistas no console da Sony, mesmo de Tekken 2 e as de Soul Edge. As cenas em CG são constantes em tela inteira e algumas duram mais de 1 minuto, além de darem um toque especialíssimo ao enredo do game.



Você pode colocar os nomes dos personagens em Hiragana, Katakana ou letras romanas, basta apertar L1 ou R1.

O som é um caso à parte. As músicas são de Nobuo Uematsu, o compositor das músicas de toda a série FF, que compôs mais de 100 músicas diferentes para FFVII. Quem já curte FF, conhece o estilo musical da série, com músicas que sempre combinam com as situações e que dão um clima todo especial ao enredo, e em FFVII não é diferente. Mas quem ainda não está acostumado com a trilha sonora de FF não vai curtir as músicas de FFVII, pois a composição da música é incrível, mas os arranjos são simples, a maioria das músicas não superam muito as de FFVI para Super NES e algumas do console de 16 bits até superam às do 32 bits. A Square não aproveitou a capacidade do console, e optou por fazer músicas com arranjos simples ao invés de utilizar a qualidade de CD. Além disso, os efeitos sonoros do game em geral (com exceção das cenas em CG) também são bem simples, mas nada disso vai atrapalhar a sua diversão de jogar este game.

O sistema de batalhas é super original. A novidade do sistema de batalhas de FFV foi a habilidade de mudar seus personagens de classe, a novidade em FFVI foi o esquema de Relics e Espers, agora a novidade em FFVII são as Materia Orbs, que são formas esféricas e brilhantes que podem ser equipadas em suas armas e braceletes e fornecem efeitos variados.



Há 5 tipos de Materia Orbs: Independent Materia (roxas), que fazem efeitos diretos sobre o personagem equipado, como aumentar HP ou aumentar velocidade; Support Materia (azuis), que servem para ser combinadas com outras Materias para aumentar ainda mais seus poderes; Command Materia (amarelas), que adicionam comandos extras para as batalhas, alguns até já conhecidos como Throw, Cover, Jump e Control; Magic Materia (verdes), que permitem que seus personagens usem magias, você precisa equipar uma Magic Materia para que o personagem equipado use magias, há Materias que dão magias como Firex, Ice, Thunder, Cure, Meteo, Ultima e outras, mas seus personagens não "aprendem" as magias como acontecia quando você equipava uma Esper em FFVI, você deve estar com a Materia equipada para que seu personagem possa utilizar a magia; finalmente, Summon Materia (vermelhas), que servem para invocar criaturas mágicas durante as batalhas, como Leviathan (já visto no CD demo), Bahamut, Ifreet, Shiva e outros, funcionando de forma similar às Magic Materia. Você pode ainda aumentar o Level das suas Materia Orbs, tornando-as mais eficientes ou ganhando novas magias.

São 9 personagens jogáveis, mas só 7 deles você encontra normalmente durante o game, 2 personagens são secretos (Vincent e Yuffie). No seu grupo você pode ter no máximo 3 personagens ao mesmo tempo, diminuindo mais uma vez em relação ao game anterior, em FFIV seu grupo era constituído de no máximo 5 personagens, em FFVI seu grupo podia ter até 4 personagens e agora só 3 personagens, mas é o suficiente.

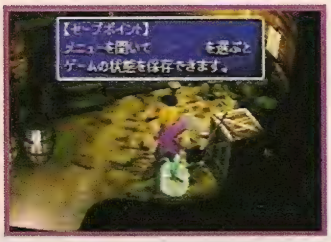
O jogo é bem longo, só para se ter uma idéia são 3 CDs ao todo, que somam 1923 mega, a maioria gastos em cenas de CG. Só o primeiro CD tem aproximadamente 30 horas de jogo, no total, nós levamos 50 e poucas horas para destrinchar o game do começo ao fim, mas mesmo assim ainda faltaram alguns segredos para descobrir. Na próxima edição, você vai conferir mais dicas, segredos, tradução de menus e estratégias para você não se enrolar e curtir ao máximo esta maravilha, a obra-prima máxima da Square.

PLAYSTATION

FINAL FANTASY VII			
SQUARESOFT	-	3 CDS	
RPG	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	100	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	84	DIFICULDADE	73
EF. SONOROS	82	ORIGINALIDADE	95
DIVERSÃO	98	CLAS. FINAL	92

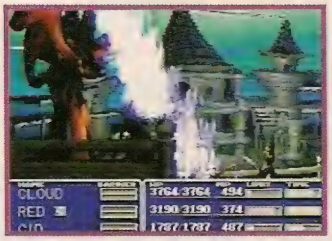
CRÍTICA

É da Square e é o melhor, não é preciso dizer mais nada.

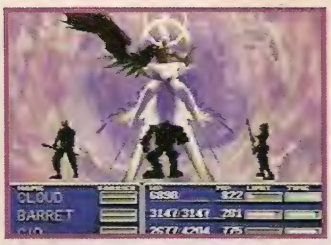


Estes são os Save Points, neles você pode salvar o seu progresso e também usar Tents para recuperar totalmente o HP e MP de seu grupo.

Assim como nos FFs anteriores há vários veículos diferentes e não podia faltar a Airship, mas agora o mapa é totalmente contruído com gráficos poligonais, animalíssimo.



Você não vai ter muitos problemas para enfrentar os chefes, geralmente você chega com um Level suficiente para detoná-los facilmente.

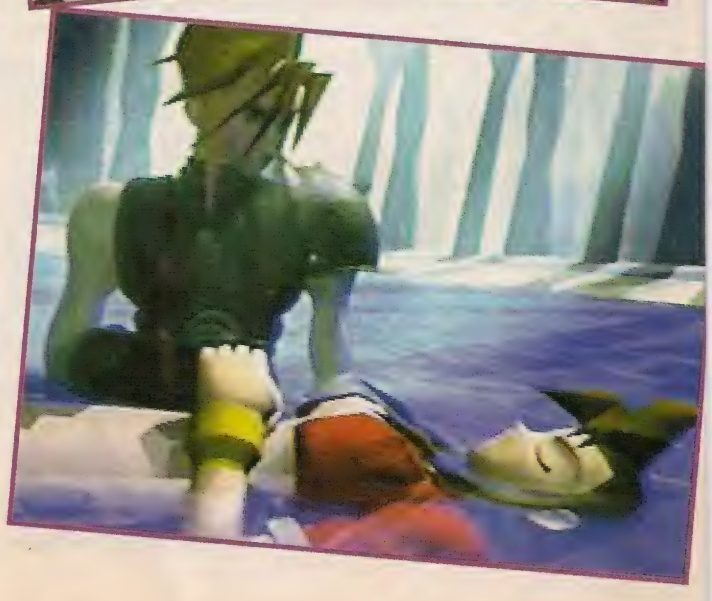


Dê um Look no último chefe do game, ao som de uma música clássica, com direito a vocais e tudo mais.

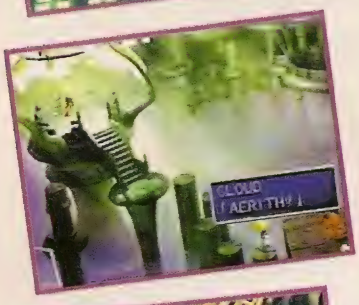
A Cena da morte de Aerith (isso mesmo, Aerith morre) é simplesmente inacreditável de tão bem feita, você vai babar enquanto fica revoltado com a atitude de Sephiroth.

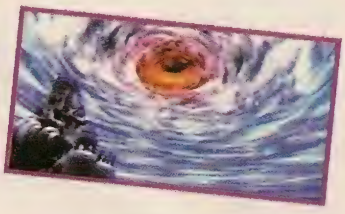
Quando sua barra de Limit encher, você poderá fazer o Limit Breaker.

As cenas em CG são o cúmulo da perfeição, melhores que quaisquer outras já vistas no Playstation.



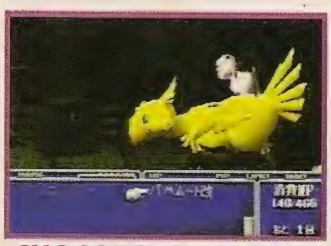
Babe em algumas das cenas da seqüência final do game, que dura uns 10 minutos só de animação em CG, é a perfeição, você vai ficar de boca aberta.



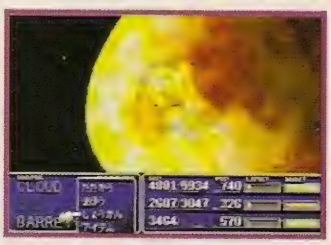


Você ainda pode pegar Chocobos, mas de uma maneira totalmente diferente dos FFs anteriores.

Confira algumas das Summon Materias

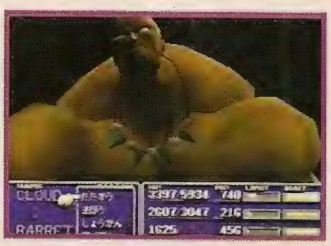


CHOCOBO & MOOGLE

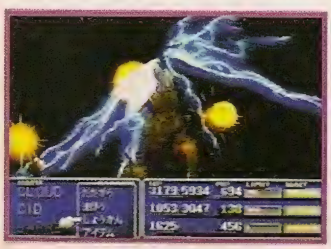


IFREET

SHIVA



TITAN

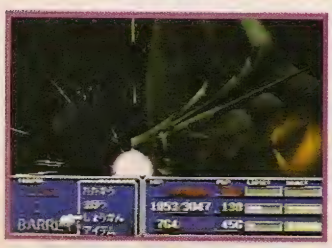


RAMUH

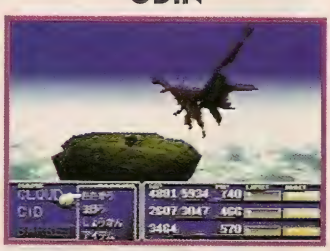
ODIN

KUJATA

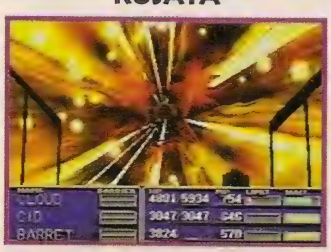
LEVIATHAN



BAHAMUT



BAHAMUT 2



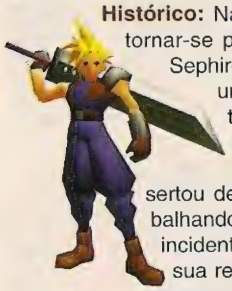
PHOENIX

HADES

Conheça melhor os personagens de FFVII

CLOUD STRIFE

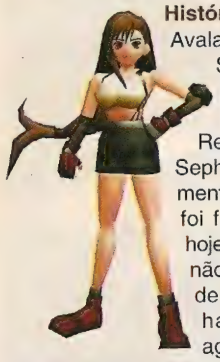
Local de Origem: Nible Reign
Data de Aniversário: 19 de agosto
Idade: 21 anos
Altura: 1,73 m.
Tipo Sangüíneo: AB
Armas: Espadas
Profissão: Mercenário



Histórico: Nascido em Nible Reign, ele sempre procurou tornar-se poderoso desde a sua infância, considerando Sephiroth como seu herói. Isto o motivou a tornar-se um soldado da Shin-Ra Company, quando ainda tinha 14 anos de idade. Ele tinha muita habilidade em batalhas e logo foi promovido à Soldado de Primeira Classe. Há 5 anos atrás, ele desertou de sua posição e tornou-se um Mercenário, trabalhando atualmente para a organização Avalanche. O incidente em Nible Reign 5 anos atrás foi o motivo de sua repentina mudança de Soldado para Mercenário, mas ele não tem muitas lembranças do incidente por causa de uma amnésia parcial. Para recuperar sua memória do que aconteceu, ele procura por Sephiroth. A pessoa que um dia Cloud admirou, agora tornou-se muito importante, e provavelmente tem a solução para sua memória perdida. Provavelmente pelo seu passado como soldado, ele prefere fazer uso de qualquer coisa da maneira mais conveniente ao invés de usar seu verdadeiro potencial (provavelmente por isso ele disse que não se importava quando Barett disse sobre o potencial do reator Makou) e não tem interesse em coisas de pequena importância.

TIFA LOCKHART

Local de Origem: Nible Reign
Data de Aniversário: 3 de maio
Idade: 20 anos
Altura: 1,67 m.
Tipo Sangüíneo: B
Armas: Luvas
Profissão: Balconista de Restaurante



Histórico: Ela é membro da organização anti-Shin-Ra Avalanche. Popular entre as pessoas do Distrito do Subúrbio Nº 7 (em Midgar), ela trabalha no bar Seven Heaven (que é um esconderijo secreto da Avalanche). Durante um acidente em Nible Reign há cinco anos atrás, seu pai foi morto por Sephiroth, e desde aquele dia, ela guarda ressentimentos pela Shin-Ra. Ela lembra vagamente de como foi ferida no incidente e não sabe como está viva hoje. Tifa é amiga de infância de Cloud, apesar de não vê-lo há alguns anos. Treinada por um mestre de artes marciais chamado Zangan, ela adquiriu habilidades de luta de grande mobilidade e agilidade.Ela tenta manter o time unido com seu otimismo. Sempre é franca ao falar, mas de uma forma que não ofende ninguém.Ela é capaz de tomar decisões mesmo sozinha, e também de arriscar a sua própria vida pelo bem dos outros. Apesar da tragédia durante sua infância, ela tem um jeito sempre feliz e positivo.

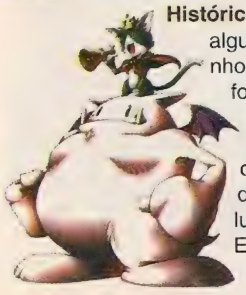
RED XIII

Local de Origem: Cosmo Canyon
Data de Aniversário: Desconhecida
Idade: 48 anos
Altura: Desconhecida
Tipo Sangüíneo: Desconhecido
Armas: Penas
Profissão: Besta

Histórico: Red vivia com o Astrônomo Bugenhagen no Cosmo Canyon até ser capturado pela Divisão Científica da Shin-Ra Company para experimentos científicos. Atualmente ele está aprisionado no laboratório do cientista Hojo, dentro do prédio da Shin-Ra. O "XIII" tatuado em Red foi colocado por Hojo, indicando que haviam outros 12 experimentos. Sua raça tem a missão de proteger aqueles que têm o conhecimento da vida do planeta, e ele certamente se orgulha disso. Sua mãe travou batalhas com os inimigos até a morte. Red admira sua mãe por sua coragem e ao mesmo tempo odeia seu pai por sua ausência durante a batalha. Baseado em seu tom de voz altamente intelectual, nos dá a impressão de que ele é calmo e decisivo, mas provavelmente há mais verdades por trás de sua face. Ele é sensível ao calor e procura evitar o contato com a luz direta do sol.

CAIT SITH

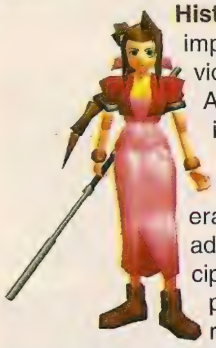
Local de Origem: Desconhecido
Data de Aniversário: Desconhecida
Idade: Desconhecida
Altura: 1,00 m.
Tipo Sangüíneo: Desconhecido
Armas: Megafones
Profissão: Nenhuma



Histórico: Um misterioso gato que controla alguém ou alguma coisa com uma fantasia de Moogle baixinho e gordo, mas seu local de nascimento e sua forma real são desconhecidos. Um aproveitador em Golden Saucer, mais tarde vai se unir à Cloud por um propósito. O Moogle gordo ataca diretamente, enquanto Cait usa ataques indiretos como Dados e Roletas. Seu estilo de luta depende mais da sorte do que da técnica. Ele está sempre preparado para qualquer coisa que diz respeito à sua segurança, mas ao mesmo tempo, ele é certamente inconfiável. Evita o perigo e não pensa duas vezes para escapar de uma batalha. Ele se parece com um mascote, mas como ele diz "a moeda tem dois lados", e ele deve ter um outro lado que ninguém conhece.

AERITH GAINSBOROUGH

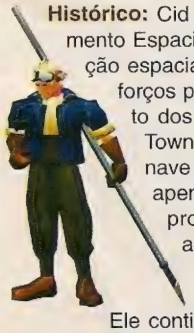
Local de Origem: Desconhecido
Data de Aniversário: 7 de fevereiro
Idade: 22 anos
Altura: 1,63 m.
Tipo Sangüíneo: O
Armas: Bastões
Profissão: Vendedora de Flores



Histórico: O reator Makou que drena energia impede o crescimento de qualquer forma de vida natural, mas no Distrito do Subúrbio Nº 5, Aerith cultiva flores em sua casa e próximo à igreja, e vende-as nas ruas de Midgar. Ela foi criada no subúrbio, mas não nasceu lá. Sua mãe verdadeira morreu quando Aerith era apenas uma criança, e agora sua mãe adotiva toma conta dela. Sua origem é a principal razão pela qual os Turcos (comandados por Rufus) estão atrás dela. Aerith é originária de uma raça antiga, ela parece querer forçar seu prórpio destino inevitável. Ela ainda tem a habilidade de ouvir a voz do planeta e fazer uso de Materia muito melhor que qualquer ser humano comum. Seu cotidiano nos subúrbios afetou radicalmente sua personalidade, ela é muito agressiva e corajosa em suas ações. Aerith não gosta muito de sair para se divertir e é muito educada. Um de seus hobbies é ir para a igreja e rezar.

CID HIGHWIND

Local de Origem: Desconhecido
Data de Aniversário: 22 de fevereiro
Idade: 32 anos
Altura: 1,78 m.
Tipo Sangüíneo: B
Armas: Lanças
Profissão: Piloto



Histórico: Cid é piloto e engenheiro da Divisão de Desenvolvimento Espacial da Shin-Ra Company. Seus sonhos de exploração espacial se acabaram quando a Shin-Ra trocou seus esforços pelo desenvolvimento espacial pelo desenvolvimento dos reatores Makou. Atualmente, ele vive em Rocket Town com seus amigos mecânicos, e mantém a aeronave Highwind. Ele é um funcionário da Shin-Ra Company apenas porque precisa realizar seu sonho, e os outros projetos da Shin-Ra não lhe interessam. Cid é um amante de máquinas e de cigarro, com uma boca suja e coração quente. Aventureiro e cheio de orgulho, não há ninguém mais habilidoso que ele. Ele continua a buscar seus sonhos, e por causa disto, ganhou o respeito de muitas pessoas em Rocket Town, que o chamam de "Capitão".

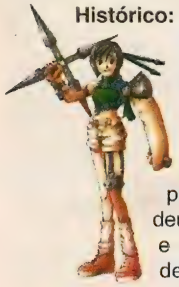
VINCENT VALENTINE

Local de Origem: Desconhecido
Data de Aniversário: Desconhecida
Idade: 27 anos
Altura: 1,84 m.
Tipo Sangüíneo: Desconhecido
Armas: Armas de Fogo
Profissão: Nenhuma

Histórico: Local de nascimento, história pessoal... sua biografia como humano é desconhecida. Com seu manto vermelho, uma arma e um olhar mais frio que gelo, ele parece um assassino pronto para matar qualquer um que cruzar o seu caminho. Seu ressentimento pela Shin-Ra Company indica que tem alguma ligação entre seu passado e a Shin-Ra. Ele tem hábitos noturnos, suas atividades são limitadas para a noite apenas. Atualmente, ele está em sono profundo em uma mansão da Shin-Ra localizada em Nible Reign, que inclusive foi o local onde ocorreu o incidente de Nible Reign, há cinco anos atrás. Seu corpo ganhou habilidades especiais através de uma série de experimentos, que transformaram ele em um ser vivente chamado de sobre-humano. Seu estado atual tem sido grandemente influenciado por seu incidente no passado. Não há uma única pessoa que saiba o que há sob a escuridão de sua alma.

YUFFIE KISARAGI

Local de Origem: Uudai
Data de Aniversário: 20 de novembro
Idade: 16 anos
Altura: 1,60 m.
Tipo Sangüíneo: A
Armas: Shurikens
Profissão: Caçadora de Materia



Histórico: A filha de Godo, que é um dos anciãos de Uudai. Ela é uma descendente direta de um clã ninja, mas pouco se importa com isso. Os anciãos de Uudai, incluindo seu pai, recepcionaram a Shin-Ra em sua terra, e agora Uudai tornou-se um ponto turístico bem conhecido. Ela não concordou com esta idéia, e tenta preservar sua terra-natal na procura de Materia Orbs para recuperar a força e o orgulho que sua terra perdeu. Talvez por sua pouca idade ela seja muito sensível e emocional. Normalmente ela é alegre, mas se você deixá-la nervosa, ela muda facilmente. Ela inocentemente conta mentiras (na maioria das vezes isto não funciona) e rouba dos outros, mas não é capaz de realizar certas habilidades ninjas, como nawanuke, onde uma pessoa pode livrar-se de uma posição amarrada. Ela trabalha duro e nunca desiste em conseguir cumprir seu objetivo, mesmo quando comete pequenos enganos. Sua motivação em suas ações é o amor pela sua terra-natal e sua insistência em fazer Uudai voltar ao que era antes.

SEPHIROTH

Local de Origem: Desconhecido
Data de Aniversário: Desconhecida
Idade: 30 anos
Altura: 1,80 m.
Tipo Sangüíneo: Desconhecido
Armas: Espada Masamune
Profissão: Nenhuma

Histórico: O mais poderoso soldado conhecido no mundo, foi o líder de Manutenção Pública e Força de Ordem da Shin-Ra Company. Todos o olhavam como um herói, carregando com ele a Masamune, uma longa e pesada espada que ninguém exceto ele pode carregar. Sephiroth ainda tem um grande conhecimento de magias de alto nível. Seu passado é mantido em arquivos super secretos da Shin-Ra Company, e apenas o Presidente Shin-Ra e mais um limitado número de pessoas podem acessar estes arquivos. Há cinco anos atrás, ele desapareceu durante a investigação do modelo antigo de reator em Nible Reign. A mídia divulgou informações de que ele havia morrido em um acidente. As origens de Sephiroth estão diretamente ligadas com o projeto Jenova, que também envolveu profundamente seus pais. O líder do desenvolvimento do projeto foi seu pai, Professor Ghast, que também foi o chefe da Divisão de Desenvolvimento Científico naquela época. O projeto chamado Jenova é o nome da mãe de Sephiroth.

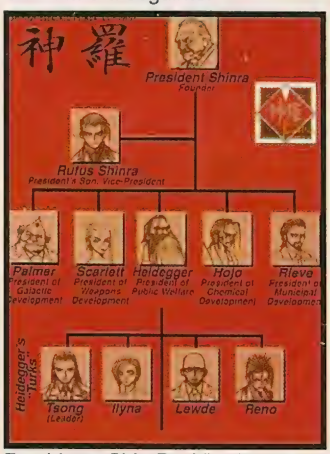
BARETT WALLACE

Local de Origem: Corel
Data de Aniversário: 15 de dezembro
Idade: 35 anos
Altura: 1,97 m.
Tipo Sangüíneo: O
Armas: Próteses Bélicas
Profissão: Líder da Avalanche

Histórico: O atual líder da organização anti-Shin-Ra Avalanche, aprendeu sobre a vida do planeta com um astrônomo no Cosmo Canyon, que mais tarde o incentivou a formar a Avalanche. A Shin-Ra Company, fazendo uso da mídia, acusa a Avalanche como terroristas ecológicos após a explosão do reator Makou. A energia Makou foi descoberta em sua cidade de origem, Corel, há quatro anos atrás, e a Shin-Ra imediatamente começou a desenvolver reatores Makou nas vizinhanças. Barett, pensando que isso iria levar sua cidade ao progresso, concordou com os planos da Shin-Ra. Mas algum tempo depois, o reator explodiu em um acidente e foi desativado. Os protestantes da cidade foram acusados pela explosão, e com o pouco auxílio governamental, nenhum reparo foi feito e a cidade foi abandonada. Em um momento deste incidente, sua mão direita foi arrancada por um tiro de espingarda, disparado por Scarlet, a chefe do departamento de desenvolvimento de armas da Shin-Ra Company. Agora ele equipa próteses bélicas no lugar de sua mão direita. Ele partiu com seu amigo Dyne, e continua a se culpar por concordar com a Shin-Ra, o que causou a tragédia. Ele age com vingança e ódio ao invés de razões lógicas. Barett perdeu sua esposa, Mina, e ficou sozinho com sua única filha, Marin. Ele valoriza muito sua filha e a organização Avalanche, mas constantemente fica em dúvida em qual dedicar mais o seu tempo.

SHIN-RA

Histórico: Durante seu estabelecimento, a companhia teve suas funções centralizadas na produção de armas. Atualmente, eles administram o desenvolvimento de reatores Makou; também controlam e mantém rede de água, gás, trens e rodovias, desde as grandes propriedades até a venda de papel de seda. A Shin-Ra é agora a companhia líder e tem completo controle sobre o desenvolvimento de cidades em Midgar. Por trás de tudo isso, eles estão desenvolvendo poder militar com o uso da energia Makou, exploração espacial e armas biológicas, com isso, a companhia atinge o poder dos políticos. A hierarquia Shin-Ra é a seguinte:



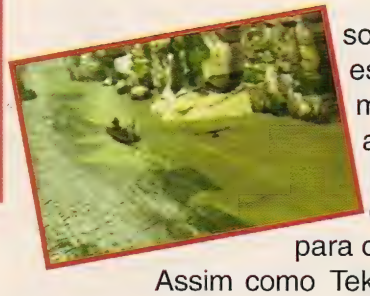
Presidente Shin-Ra, Vice Presidente Rufus Shin-Ra, Chefe da Divisão de Desenvolvimento Espacial Palmer, Chefe da Divisão de Desenvolvimento de Armas Scarlett, Chefe da Divisão de Manutenção Pública e Ordem Heidegger, Chefe da Divisão de Desenvolvimento Científico Hojo, Chefe da Divisão de Desenvolvimento Urbano Reeve e ainda tem a Força de Tarefas Especiais da Shin-Ra, os "Turcos", formada por Tsong, Ilyna, Lewde e Reno.

Rufus: Após a morte do Presidente Shin-Ra, ele assume a posição de Presidente. Ele começa mudando o logo da empresa de Shin-Ra para Rufus. A nova marca pode ser vista na cidade de Junon. Rufus usa seu Rifle como arma e tem um Jaguar como animal de estimação. Ele dá ordens diretas aos Turcos e manipula eles para seu uso pessoal.

Força de Tarefas Especiais - Turcos: Sua missão consiste em coletar e alterar informações, seqüestrar, assassinar e espionagem industrial. Eles estão sob a Divisão de Manutenção Pública e Ordem na hierarquia Shin-Ra, mas não recebem ordens diretas de Heidegger ou Soldados.

SOUL EDGE

PLAYSTATION



Após o enorme sucesso de Tekken 2, que ainda está fazendo a cabeça de muita gente, a Namco acaba de lançar Soul Edge, mais uma perfeita conversão dos arcades para o Playstation.

Assim como Tekken 2, Soul Edge ficou igualzinho ao arcade em quase tudo e ficou até melhor em outros aspectos. Os gráficos estão perfeitos, a animação é rápida e os efeitos são super bonitos. O som melhorou bastante, você pode escolher 3 tipos de músicas diferentes: as músicas originais do arcade, as músicas remixadas e as músicas Kahn's Super Session, que são originais especialmente feitas para esta versão Playstation. A jogabilidade continua rápida e precisa.

O game é baseado em Soul Edge Ver. II do arcade, que é um upgrade da primeira versão com algumas alterações, como um equilíbrio maior entre os lutadores e a possibilidade de escolher Hwang e Cervantes, assim você terá todas estas vantagens da versão mais nova do game.

Os modos de jogo são praticamente os mesmos de Tekken 2, o Arcade Mode, Versus Mode, Team Battle Mode e Trainning Mode, mas a novidade mesmo é o Edge Master Mode, um modo de jogo super legal onde você vai enfrentar batalhas bem originais e terá que ganhar de formas diferentes em situações diversas para ganhar armas mais poderosas, é super divertido e depois você ainda poderá usar as armas ganhas em outros modos de jogo.

A apresentação ficou arrasadora, quando vimos o game não tivemos dúvida, aquela era a melhor seqüência em CG que já tinha aparecido no Playstation, mas o reinado não durou muito, pois logo chegou Final Fantasy VII arrasando com suas cenas em CG inacreditáveis, mas mesmo assim a apresentação de Soul Edge é imperdível, só é pena que não é em tela inteira. Outra mancada é que os finais não são em CG como em Tekken 2, apenas animações utilizando os próprios personagens poligonais do jogo.

Quem gostou de Tekken 2 não pode perder Soul Edge, que conseguiu ficar ainda melhor, mais uma obra-de-arte da Namco para o seu Playstation.

O Power Edge é um golpe indefensável, mas demora bastante para sair.

O Critical Edge é um combo que devasta qualquer um, mas gasta barra de resistência da arma.

Os personagens selecionáveis são os mesmos do arcade Ver. II, com Hwang e Cervantes.

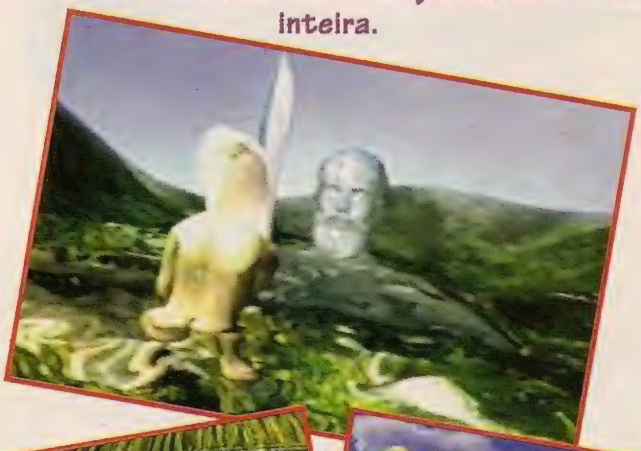
O Training Mode é bem parecido com o de Tekken 2.

O load time é super rápido, apenas o tempo de você ver contra quem vai lutar e qual será a música.

Os efeitos de luz e trasparência são surpreendentes.

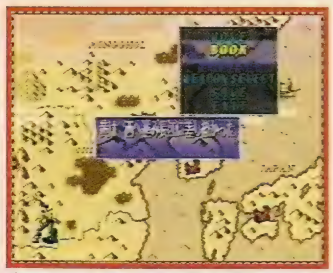
PLAYSTATION				
SOUL EDGE				
NAMCO	- CD			
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	92		JOGABILIDADE	94
MÚSICA	91		DIFICULDADE	72
EF. SONOROS	92		ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	93		CLAS. FINAL	91
CRÍTICA				
Obrigatório para quem curte games de luta poligonais, ficou até melhor que Tekken 2.				

A apresentação do game é animalíssima, com direito à música cantada, só que não é em tela inteira.



A luz varia durante a luta, você vai babar com o anoitecer ou entardecer.

Pausando o game, você pode conferir a lista de golpes de seu personagem.

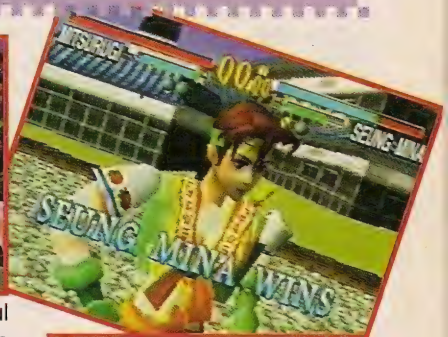


O Edge Master Mode é uma das maiores novidades do game, misturando alguns elementos de RPG.

No Edge Master Mode você pode conseguir armas mais poderosas para seus lutadores favoritos.

Comandos

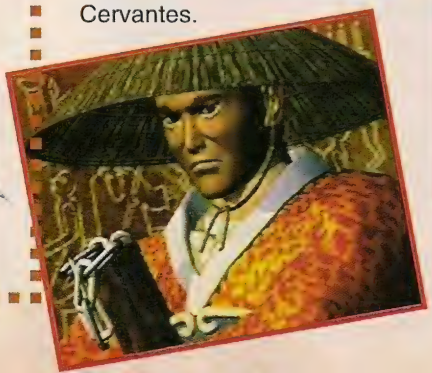
□ ..... Golpe de espada horizontal
▲ ..... Golpes de espada vertical
○ ..... Chute
X ..... Defesa
□ + X ou ▲ + X ..... Arremesso
→→ ou ←← ..... Deslocamento rápido
→→ segurado ..... Corrida
↓↓ ou ↓↑ ..... Esquiva



O último chefe é o próprio Soul Edge, uma versão do além de Cervantes.

Dicas

Para **jogar com Soul Edge**, basta terminar o game com todos os personagens em qualquer dificuldade. Para **jogar com Han Myong**, termine o game com os dez lutadores e com Soul Edge duas vezes.



Os finais não são animações em CG, como em Tekken 2, mas são bem legais.

GOLPES, GOLPES E MAIS GOLPES

Na edição passada você conheceu Toshinden 3, a terceira versão do game de luta poligonal da Takara, com sua explosão de lutadores, um record nos jogos de luta 3D, agora você vai conferir uma tonelada de golpes e combos para todos os lutadores, e mais segredos e manhas radicais para você arrasar com qualquer adversário. Divirta-se.

Golpes Comuns

Deslocamento rápido para frente: →→
Deslocamento rápido para trás: ←←
Corrida: →→ segurado
Arremesso: ▲ + ○ (de perto)
Mandar oponente para trás: ← + ▲ + ○ (de perto)
Levantar-se rápido: ▲, □, X ou ○ (após tomar certos golpes)
Rebater na parede: □, X ou ○ (quando tocar a parede após tomar um golpe)
Rebater na parede atacando: ▲ (quando tocar a parede após tomar um golpe)
Evitar queda: ○ (imediatamente após tomar um ataque que derruba)
Quebrar defesa: ← + ▲ + ○
Counter Attack: ← + ▲ e/ou ← + ○
Super Attack: X + □
Provocação: Select
Overdrive: □ + ▲ ou X + ○ (com a barra de Overdrive cheia)
Life Bomb: □ + X (limitado)
Desperation Move: →←→ + ▲ (com a barra de energia piscando, o Desperation de Kayin é →←→ + ○)

Dicas

Para **selecionar o seu lutador aleatoriamente**, segure L1 + L2 + R1 + R2 na tela de seleção de personagens e o cursor vai passar rapidamente sobre os lutadores, então aperte qualquer botão para selecionar. Para **jogar sem barras de energia**, pause o game □ + ▲ + X + ○ + Select, o menu de opções da pausa vai desaparecer, aperte os botões novamente e todas as indicações na tela vão desaparecer, aí despause e você vai jogar sem indicação de energia, Overdrive, tempo, etc. Pause e repita o truque para voltar ao normal. Para **jogar com os sub-chefes**, termine o game com cada um dos 14 personagens normais. Para **jogar com Sho**, após conseguir todos os sub-chefes, termine o game com Vermillion. Se **você quiser jogar com Abel**, termine o game com Sho no nível 5 de dificuldade. Para **jogar com Veil**, termine o game com Abel no nível 6 de dificuldade. Finalmente, para **jogar com Naru** (a filha de Kayin), termine o game com Veil no nível 7 de dificuldade. Para conseguir **novas roupas para os lutadores**, termine o game com Naru no nível 7 de dificuldade, depois escolha um lutador com o botão □ ou X.

Comandos

□ ..... Soco Rápido
▲ ..... Soco Forte
X ..... Chute Rápido
○ ..... Chute Forte
L1 ..... Esquiva para frente
L2 ..... Esquiva para trás
R1 ..... Golpe Especial 1
R2 ..... Golpe Especial 2

Legenda de Golpes

SR ..... Soco rápido
SF ..... Soco forte
S ..... Qualquer botão de soco
CR ..... Chute rápido
CF ..... Chute forte
C ..... Qualquer botão de chute

RACHAEL

Sky Crush: ←↓↙ + CR ou CF
→↘↓↙← + SR ou SF
←↓↙ + SR ou SF
Flip Kick: →↓↘ + CR ou CF
←↙↓↘→ + SR ou SF
→↓↘ + SR ou SF
↓↙← + CR ou CF (no ar)
↓→↘ + SR ou SF
→ + CF
→← + CF
↓ + CF
→←→ + SF

Combos
1: SR, SR, CR
2: SR, ↓ + CR
3: SR, SR, CR
4: SR, CF, CF
5: ↓ + CF, CF
6: → + CF, CR
7: CF, CR
8: SR, SF, SF
9: CF, CF
10: SR, SF, SF, CF, CF

JUDGEMENT

↓↙← + SR ou SF
→↓↘ + SR ou SF
→→ + SF
→←→ + SF

Combos
1: SR, SF, SF, SF,
2: SR, CR, CR, CR
3: SR, → + SF
4: SR, SR
5: SR, SR, ↓ + SR
6: SR, SR, ↓ + CF
7: SR, SR, ↑ + CF
8: SR, SR, ← + CF
9: SR, SR, SR, SR
10: SR, SR, SR, SF
11: SR, SR, CF, CF, CF
12: CR, CR, CR
13: CR, SR
14: CR, CR, SR
15: CR, CR, CR, SR
16: CR, CR, CR, CF, CF, CF
17: → + CR, SF, SF, SR
18: → + CR, SF, SF, SF,
19: → + CR, CF
20: ↓ + CR, CR, CR

TOUJIN

Shipuu Tsuki: ↓↘→ + SR ou SF
Shipuu Gedan Tsuki: ↓↙← + SR ou SF
Goriki Tenbu: →↓↘ + SR ou SF
Shipuu Ten Tsuki: ←↓↙ + SR ou SF
Kamikaze Toujin: ←↙↓↘→ + SR ou SF
Fire Blast: ↓↘→ + CR ou CF
Air Blast: ↓↘→ + CR ou CF (no ar): ↓ + SF
Chouriki Daibusumetsu (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, SR, SR
2: SR, SR, CR
3: ↓ + SR, SR, → + CR
4: ↓ + SR, SR, CR
5: CF, CF

LEON

Fireball: ↓↘→ + SR ou SF
Rising Slash: →↓↘ + SR ou SF
Overhead Slash: ←↓↙+ SR ou SF
Surprise Throw: →↘↓↙← + SF
Double Fireball: →↓↘→↓↘ + SF
Elbow: → + SR
Upper Slash: →→ + SF
Uppercut: ↙ + SF
Charging Sword Pummel (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, SR, SF, SF, SF
2: SR, → + SR, SF, SF, SF
3: SR, CR, SR

SCHULTZ

→↘↓↙← + SR ou SF
↓↘→ + SR ou SF
↓↘→ + CR ou CF
↓↘→ + SR ou SF (no ar)
↓ + SF
→ + CF
↓ + CF
→←→ + SF

Combos
1: SR, ↓ + SR
2: SR, SR, SR
3: SR, SR, SR, SR
4: SR, SR, SF
5: CR, CR
6: CR, CR, ↓ + CR
7: SF, SR

TAU

←↙↓↘→ + SR ou SF
Eagle Spin: ↓↙← + CR ou CF
→↓↘ + SR ou SF
↓↙← + CR ou CF (no ar)
→← + SF
←→ + SF
↓+ CF
↓ + CR
→ + CF
→ + CR
→←→ + SF

Combos
1: SR, SR, ↓ + SR, ↓ + SF
2: SR, SR, → + CR
3: SR, SR, → + SF
4: SR, SR, → + SR
5: SR, SR, ↓ + CR
6: SR, SR, → + CF
7: CR, CR

ELLIS

Tornado: ↓↙← + CR ou CF
Flaming Crescent: →↓↘ + SR ou SF
Star Shield: ↓↙← + SR ou SF
Air Dance: →↓↘ + CR ou CF
Air Dive: ↓↙← + SR ou SF (no ar)
Air Crescent: ↓↙← + CR ou CF (no ar)
Sneeze (provocação secreta): →↘↓↙← + CR
Slash Upper: ↘ + SF
Ground Jab: ↓ + SF
Split Kick: → + CF
Stardust Night: ↘↓↙←↘←→ + SF
French Kiss (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, CR, CR
2: SR, SR, ↓ + SF
3: SR, SR, → + SR
4: SR, SR, ← + SR
5: SR, SR, SF, SF, → + SR
6: SR, SR, SF, SF, SF
7: SF, SF, SF
8: ↓ + SR, SR, SR
9: ↓ + SR, → + SR
10: ↓ + SR, ← + SR
11: CR, → + SR
12: CR, ← + SR
13: CR, CR, SF
14: CR, CR, → + SR
15: CR, CR, SF, SF
16: ↓ + CR, SR, SR, SR
17: ↓ + CR, SR, ↓ + SF
18: ↓ + CR, → + SR
19: ↓ + CR, SR, → + SR
20: CF, ↓ + CF

DAVID

↓↙← + SR ou SF
→↓↘ + SR ou SF
←→ + SF
→ + SR
↓ + CF
→ + CF
↑ + CF
→←→ + SF

Combos
1: SR, SF, SF, SF
2: SR, CF, CF, CF
3: SR, → + SF
4: SR, SR
5: SR, SR, ↓ + SR
6: SR, SR, ↓ + CF
7: SR, SR, ↑ + CF
8: SR, SR, ← + CF
9: SR, SR, SR, SR
10: SR, SR, SR, SF
11: SR, SR, CF, CF, CF
12: CF, CF, CF
13: CR, SR
14: CR, CR, SR
15: CR, CR, CR, SR
16: CR, CR, CR, CF, CF, CF
17: → + CR, SF, SF, SR
18: → + CR, SF, SF, SF
19: → + CR, CF
20: ↓ + CR, CR, CR

SHIZUKU FUJI

↓↙← + SR
↓↙← + SF
→↓↘ + SR ou SF
↓↘→ + CF
↑ + CF
→←→ + SF

Combos
1: SR, SR, CR
2: SR, SR, ↓ + SR
3: SR, CR, SR
4: SR, CR, ↓ + SR
5: SR, ↓ + CR, SR
6: SR, ↓ + CR, ↓ + SR
7: SR, SR, SR, SR
8: SR, SR, SR, SF
9: SR, SR, SR, CR
10: SR, SR, ↓ + SR, SR
11: SR, SR, ↓ + SR, SF
12: SR, SR, ↓ + SR, ↓ + CR

MISS TIL

↓↙← + SR
↓↙← + SF
→↓↘ + SR ou SF
↓↘→ + CF
↑ + CF
→←→ + SF

Combos
1: SR, SR, CR
2: SR, SR, ↓ + SR
3: SR, CR, SR
4: SR, CR, ↓ + SR
5: SR, ↓ + CR, SR
6: SR, ↓ + CR, ↓ + SR
7: SR, SR, SR, SR
8: SR, SR, SR, SF
9: SR, SR, SR, CR
10: SR, SR, ↓ + SR, SR
11: SR, SR, ↓ + SR, SF
12: SR, SR, ↓ + SR, ↓ + CR

MONDO

Shipuu Tsuki: ↓↘→ + SR ou SF
Shipuu Gedon Tsuki: ↓↙← + SR ou SF
Goriki Tenbu: →↓↘ + SR ou SF
Shipuu Ten Tsuki: ←↓↙ + SR ou SF
Goriki Fujin: ←↙↓↘→ + SR ou SF
Goriki Rajin: ↓↘→ + SR ou SF (no ar)
Double Kick: → + CF
←→ + SF
Charing Flame Staff: →↗↑↖←→↘↓ + CF
Chouriki Daibusumetsu (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, SF
2: SR, SR, SF
3: SR, SR, ← + SF
4: SR, SR, ↓ + SF
5: SR, SR, CR
6: ↓ + SR, SR, → + CR
7: ↓ + SR, SR, CR
8: CR, CR, CR
9: CR, → + CR
10: CR, CR, ← + CR
11: CF, CF

KAYIN AMOH

Sonic Slash: ↓↘→ + SR ou SF
Deadly Raise: →↓↘ + SR ouSF
Crescent Kick: ↓↙← + CR ou CF
Scottish Moon: ↓↙← + CR ou CF (no ar)
Ryuuseikyaku: ↓↘→ + CR ou CF (no ar)
Surprise Throw: →↘↓↙← + SF
Upper Slash: ↘ + SF
Shoulder Rush: corrida, ← + CF
Rainbow Splash: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ← → ← + CF
Hell's Inferno (desperation): →←→ + CF

Combos
1: SR, SR
2: SR, CR, CR
3: CR, CR, CR, CR
4: CR, CR, CR, SF
5: CR, CR, CR, CF
6: CR, CR, CR, ↓ + SF

GAIA

Botan: ←↙↓↘→ + SR ou SF
Ougi: ↓↙← + SR ou SF
Tsubame: →↓↘ + SR ou SF
→← + SF
Tsuki no Wa: ←→ + SF
Gouka no Kurenai (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, SR, ↓ + SR, ↓ + SF
2: SR, SR, → + CR
3: SR, SR, → + SF
4: SR, SR, → + SR
5: SR, SR, ↓ + CR
6: SR, SR, → + CF
7: SR, SR, ← + CF
8: CR, CR

TEN COUNT

Kinife Edge: ↓↘→ + SR ou SF
Air Knife: ↓↘→ + SR ou SF
Deadly Raise: →↓↘ + SR ou SF
Crescent Kick: ↓↙← + CR ou CF
Air Crescent: ↓↙← + CR ou CF (no ar)
Ryuuseikiaku: ↓↘→ + CR ou CF (no ar)
Surprise Throw: →↘↓↙← + SF
Upper Slash: ↘ + SF
Shoulder Rush: corrida, ← + CF
↓ + CF
Knife Assault: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ← → ← + CF
Hell's Inferno (desperation): →←→ + CF

Combos
1: SR, SR
2: SR, CR, CR
3: CR, CR, CR, CR
4: CR, CR, CR, SF
5: CR, CR, CR, CF

DUKE B RAMBERT

Cyclone: ↓↘→ + SR ou SF
Sword Uppercut: →↓↘ + SR ou SF
Southem Cross: ↓↙← + SR ou SF
Helm Crush: ↓↘→ + SR ou SF (no ar)
Hard Rose: ↓↘→ + CR ou CF
Coffin: ←↙↓↘→ + SR ou SF
Flaming Cyclone (desperation): →←→ + SF

Combos
1: CR, SR
2: CR, CR, CR
3: → + CR, CF
4: ↓ + SR, SF
5: ↓ + CR, CR, CR, SF
6: ← + CF, ↓ + SF
7: ↓ + SF, ← + CF

CUILING

Don Pa Pa: ↓↘→ + SR ou SF
Mystic Sphere (aperte ↘ para ajustar velocidade): →↘↓↙← + SR ou SF
Air Mystic Sphere: →↘↓↙← + SR ou SF (no ar)
Travelling Sphere: ←↙↓↘ + SR ou SF
↓↙← + SR ou SF
↓↙← + CR ou CF
Clow Slide: ↘ + SF
↙ + SF
Mystic Sphere Assault (desparartion): →←→ + SF

Combos
1: SR, SR, SR, SR
2: ↓ + CF, CF, CF, CF
3: SR, SR, SF
4: ↓ + SR, CF
5: CR, CR, CR
6: SR, SR, ↓ + CF

ATAHUA

→↓↘ + SR ou SF
→↓↘ + CR ou CF
↓↙← + SR ou SF (no ar)
↓↙← + CR ou CF (no ar)
←→ + SF
↘ + SF
↓ + SF
→ + CF
Hell Spin: ↘↓↙←↓↘←→+ SF
→←→ + SF

Combos
1: SR, CR, CR
2: SR, SR, ↓ + SF
3: SR, SR, → + SR
4: SR, SR, ← + SR
5: SR, SR, SF, SF, → + SR
6: SR, SR, SF, SF, SF
7: SF, SF, SF
8: ↓ + SR, SR, SR
9: ↓ + SR, → + SR
10: ↓ + SR, ← + SR
11: CR, → + SR
12: CR, ← + SR
13: CR, CR, SF
14: CR, CR, → + SR
15: CR, CR, SF, SF
16: ↓ + CR, SR, SR, SR
17: ↓ + CR, SR, ↓ + SF
18: ↓ + CR, → + SR
19: ↓ + CR, SR, → + SR
20: CF, ↓ + CF

TRACY

Jackpot: ←↓↙ + CR ou CF
Shoulder Ram: →↘↓↙← + SR ou SF
Rising Uppercut: ←↓↙ + SR ou SF
Flip Kick: →↓↘ + CR ou CF
Tazer Attack: ←↙↓↘→ + SR ou SF
Spinning Uppercut: →↓↘ + SR ou SF
Air Jackpot: ↓↙← + CR ou CF
Ground Tazer: ↓→↘ + SR ou SF
→ + CF
←→← + CF
Police Brutality (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, ↓ + CR
2: SR, SR, CR
3: SR, SR, SF, CF, CF
4: SR, SR, SF, CF, ↓ + CR
5: SR, SR, SF, ↓ + CR
6: SR, SR, SF, SF
7: SR, SR, SF, ← + CF
8: SR, CF, CF
9: ↓ + SR, SF
10: ↓ + CF, CF
11: → + CF, CR

ABEL

Hadoken: ↓↘→ + SR ou SF
Hurricane Kick: ↓↙← + CR ou CF
Shoulder Ram: →↓↘ + SR ou SF
Uppercut: → + SR ou SF
Overhead Strike: ↓ + SR ou SF
Forward Kick: → + CR ou CF
Shinkuu Hadoken: ↓↘→↓↘→ + SR ou SF
Shoryuu Reppa: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ← → ← + SF
Invisible Pummel (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, SR, SF, SF
2: SR, SR, SF, ↓ + SF
3: CB, CB, CB
4: CB, CB, CF, CF
5: CF, CF, CF
6: ↓ + CB, CB, CB
7: SR, SF, SF, SR, SR
8: SR, SF, SF, SR, CB, CF, CF
9: CB, CF, SF
10: CB, SF, CF
11: ↓ + CB, CF, SF
12: SR, SF, CF
13: SR, SF, CR, CR, CR, CR, SF
14: ↓ + SA, SA, SA, SA

VEIL

Hadoken: ↓↘→ + SR ou SF
Air Hadoken: ↓↘→ + SR ou SF (no ar)
Hurricane Kick: ↓↙← + CR ou CF
Shoulder Ram: →↓↘ + SR ou SF
Shoryuu Reppa: →↘↓↙← + SF
Flaming Drop Kick: ←↙↓↘→ + CR ou CF
Ashura Warp: ←↓↙ + CR ou CF
Ashura Warp (avançado): →↓↘ + CR ou CF
Uppercut: → + SR ou SF
Overhead Strike: ↓ + SR ou SF
Forward Kick: → + CR ou CF
Shinkuu Hadoken: ↓↘→↓↘→ + SR ou SF
Invisible Pummel: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ← → ← + SF
Charging Death Strike (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, SR, SF, SF
2: SR, SR, SF, ↓ + SF
3: CB, CB, CB
4: CB, CB, CF, CF
5: CF, CF, CF
6: ↓ + CB, CB, CB
7: SR, SF, SF, SR, SR
8: SR, SF, SF, SR, CB, CF, CF
9: CB, CF, SF
10: CB, SF, CF
11: ↓ + CB, CF, SF
12: SR, SF, CF
13: SR, SF, CR, CR, CR, CR, SF
14: ↓ + SA, SA, SA, SA

BALGA

Genocide Crusher: ↓↘→ + SR ou SF

↓↙← + SR ou SF
→↓↘ + SR ou SF
↓↘→ + SR ou SF (no ar)
→↘↓↙← + SR ou SF
←→ + SR ou SF
↓ + SF
↘ + SF
→←→ + SF

Combos
1: ↓ + SR, SF
2: ↓ + SR, SR, SR
3: ↓ + SR, SR, SR, SF
4: SR, SR, SR
5: SR, SR, ↓ + SR
6: SR, SF
7: SR, → + SR

NARU

Fire Slash: ↓↘→ + SR ou SF
Victory Lance: →↓↘ + SR ou SF
Burn Knuckle: ↓↙← + SR ou SF
Super Victory Dance (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SF, SF, SF
2: SR, SF, CF
3: CR, CR, CR

ZOLA

↓↙← + SR ou SF
→↘↓↙← + SR ou SF
↓↘→ + SR ou SF
→↓↘ + SR ou SF
↓ + CF (enquanto pula)
←→ + SF
→ + SR
↘ + SF
→ + CF
← + CF
↙ + CF
↘ + CF
Salamander: →↘↓←↙←→← + SF
→←→ + SF

Combos
1: ↓ + SF, SF
2: ↓ + SF, ← + SF
3: CR, CR, CR
4: CR, CR, ↓ + CF
5: CR, CR, SF
6: CR, CR, SR
7: CF, CR
8: SR, SR

RUNGO IRON

Daichi no Ikari: ↓↘→ + SR ou SF
Rising Battering Ram: →↓↘ + CR ou CF
Spinning Club: →↓↘ + SR ou SF
Batter Up: →↘↓↙← + SR ou SF
Thrust Kick: ↓↙← + CR ou CF
←→ + CF
↘ + SF
Daichi no Mezame (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, SR, SF
2: SR, → + SF
3: ↓ + SR, SR, SF
4: → + SR, SR, ↓ + SF
5: CR, CR, CR, CR
6: ↓ + CR, CR

NAGISA IWASHIRO

→ + CF
↑ + CF
→ + SF
Artillery Blitz (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, → + SR
2: SR, SR, SR, SR
3: SR, SR, ↓ + SR, SR
4: SR, SR, ↓ + CR, CR, CR
5: SF, SF, SF, SF, SF, SF
6: ↓ + CR, CR, CR

SOFIA

Thunder Ring: ↓↙← + SR ou SF
Air Thunder Ring: ↓↙← + SR ou SF (no ar)
Aurora Revolution: →↘↓↙← + SR ou SF
Air Aurora Revolution: →↘↓↙← + SR ou SF (no ar)
Rattle Snake: ↓↘→ + SR ou SF
Love Shower: ←↙↓↘→ + CR ou CF
↓ + CR (no pulo)
→ + SR
↘ + SF
→ + CF
↘ + CF
Salamander: →↘↓←↙←→← + SF
Call me Queen (desperartin): →←→ + SF

Combos
1: ↓ + SF, SF
2: ↓ + SF, ← + SF
3: CR, CR, CR
4: CR, CR, ↓ + CF
5: CR, CR, SF
6: CR, CR, SR
7: CF, CR

BABY HOU

Drill Claw: ↓↘→ + CR ou CF
Don Pa Pa: →↘↓↙← + SR ou SF
Air Mystic Sphere: →↘↓↙← + SR ou SF (no ar) (Segure → ou ← para ajustar velocidade)
Mistic Sphere: ←↙↓↘ + SR ou SF
Ground Mystic Sphere: ↓↙← + SR ou SF
Pagoda Kick: ↓↙← + CR ou CF (aperte qualquer botão para atacar)
Wall Jump: ←↙↓↘→ + CF
Claw Slash: → + SR
Claw Attack: ←→ + SR ou SF
Mystic Sphere Assault: →←→ + SF

Combos
1: SR, SF
2: SR, CF
3: SR, SR
4: SR, CR
5: SR, CR, ↓ + CR, CR
6: SR, SR, ↓ + SR, SR
7: SR, SR, SR, SF
8: SR, SR, SR
9: SR, SR, SR, → + SF
10: ↓ + SR, SR
11: ↓ + CR, CR

VERMILLION

←↙↓↘→ + SR ou SF
→←→ + SF

EIJI SHINJO

Rekkuzan: ↓↘→ + SR ou SF
Hishouzan: →↓↘ + SR ou SF
Mokuwari: ←↓↙ + SR ou SF
Surprise Throw: →↘↓↙← + SF
Elbow: → + SR
Upper Slash: →→ + SF
Uppercut: ↙ + SF
Enjinshuraha: →↓↘→↓↘ + SF
Hyakki Moshuu Ken (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, CR, SR
2: SR, SR, SR, SR
3: SR, SR, SR, SF
4: SR, SR, SR, ↓ + SR
5: SR, → + SR, SR, SR, ↓ + SR
6: SR, → + SR, SR, SR, → + SR
7: SR, → + SR, SR, SR, → + SF
8: → + SR, SR, SR, SR
9: → + SR, SR, SR, SF
10: → + SR, SR, SR, ↓ + SR

CHAOS

Spinning Death: → ↘ ↙ ← + SR ou SF
Poison Breath: ↓↘→ + SR ou SF
Crab Walk: ↓↘→ + CR ou CF
Diving Sickle: ←↙↓↘→ + CR ou CF
Sonic Pulse: ↓↘→ + SR ou SF (no ar)
Flame Sickle Charge (desperation): →←→ + SF

Combos
1: SR, ↓ + SR
2: SR, SR, SR
3: SR, SR, CR, CR
4: CR, CR
5: CR, ↓ + CR

ADAM

↓↘→ + SR ou SF
→↓↘ + SR ou SF
→↘↓↙← + SR ou SF
←→ + SF
→→ + SR ou SF
↘ + SF
→←→ + SF

Combos
CR, CR, CR
↓ + CR, CR, CR

SHO

Rekkuzan: ↓↘→ + SR ou SF
Hishouzan: →↓↘ + SR
Invisible Hishouzan (aperte SF para atacar): →↓↘ + SF
Forward Hishouzan: ↓↙← + SR ou SF
Mokuwari: ←↓↙ + SR ou SF
Leg Crush: ↓↙← + CR ou CF
Hell Kick: ↓↘→ + CR ou CF (no ar)
Flying Thrust Kick: ↓↘→ + CR ou CF
Scottish Moon: ↓↙← + CR ou CF (no ar)
Surprise Throw: →↘↓↙← + SF
Double Rekkuzan: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + SF
Plasma Vortex: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ← → ← + CF
Hyakki Moshuu Ken (desperation): →↓→ + SF

Combos
1: CR, CR, CR, CR
2: CR, CR, CR, CF
3: SR, SR, SR, SR
4: SR, SR, SR, SF
5: SR, SR, SR, ↓ + SR
6: SR, CR, SR

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDO PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALONS E RESIDÊNCIA

ARCADINHO

- COMANDO PROFISSIONAIS
- SISTEMA DE FICHAS E TIMER
- TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
- ALTA DURABILIDADE

- JOYSTICKARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES • MEGA • NEO GEO

COMPRA • VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - ITABERABA - SP

ROCKMAN 8

O VELHO ROCKMAN ESTÁ DE VOLTA COM A CORDA TODA

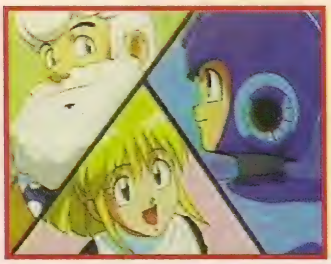
Depois de tanto sucesso para os diversos sistemas diferentes, o bom e velho Rockman (mais conhecido por aqui e nos States como Megaman) está de volta em sua mais nova versão para PlayStation e Sega Saturn. Rockman começou suas aventuras no Nintendinho e não parou mais, o game alcançou a incrível marca de 21 versões diferentes!!!!! Confira só: para o Nintendinho são 6, para o Game Boy são 5, para Super Nintendo são 5 (incluindo Rockman Soccer), duas para Arcade e ainda tem uma versão para Mega Drive e outra para Game Gear, isso sem contar Rockman X3 para Sega Saturn e PlayStation que são iguais à versão Super NES, não esquecendo dessa última versão que realmente se superou.

O game não mudou muito e o esquema de jogo é basicamente o mesmo. Um estágio de abertura, 8 estágios principais, cada um com seu respectivo chefe, 1 estágio intermediário entre os 8 primeiros estágios e por último o castelo do Dr. Willy com mais chefes incansáveis. Após derrotar cada Boss da primeira etapa, você ganha a arma usada pelo chefe. Para reforçar ainda mais a nostalgia, no último estágio você enfrenta novamente os 8 chefes da primeira etapa.

Para variar um pouco, agora há itens escondidos pelas fases, são os bolts, juntando vários deles você poderá ir no laboratório do Dr. Light para comprar Power-Ups.

Os comandos são os mesmos movimentos básicos dos jogos da série Rockman: botão de tiro e botão de pulo, ou seja, a jogabilidade continua nota dez. Os gráficos estão bem coloridos, mas você certamente vai se decepcionar com o tamanho de Rockman e seus inimigos. Para compensar, as seqüências de desenho animado em tela inteira fazem um verdadeiro show.

A dificuldade continua grande, mas não tanto quanto nos games anteriores. As fases da primeira etapa dão um certo trabalho, mas dentro do castelo do Dr. Willy você não vai ter muito trabalho para passar pelas fases e detonar os chefes. Mesmo assim, os fãs do robozinho azul da Capcom não podem perder mais este game da série.



Os primeiros itens disponíveis são os seguintes:

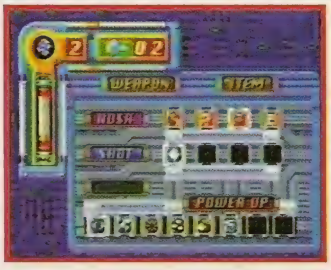
1- Power Shield
2- Spare Extra
3- Shootjng Parts
4- Energy Balancer
5- Exit Device
6- Laser Shot
7- Arrow Shot
8- Auto Shot
9- Step Booster

Após concluir o estágio de Duo, você terá mais itens disponíveis no laboratório do Dr Light, veja quais são eles:

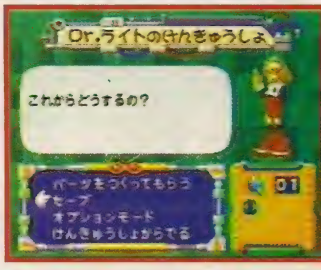
1- Energy Saver
2- Super Recover
3- Spare Charger
4- Hyper Slider
5- Highspeed Charge
6- Rapid Shot
7- Booster Part
8- Exchanger

Rush Options

Rush Cycle: Rush se transforma em uma moto que você pode usar para atravessar áreas rapidamente e para pular mais longe.
Rush Question: Rush aparece e presenteia você com um item aleatório.
Rush Bomb: Rush voa pela tela disparando uma chuva de bombas.
Rush Charge: Rush voa pela tela jogando itens de recarga de energia e de armas.



No menu de itens você pode selecionar um dos tipos de Rush (Rush Cycle, Rush Question, Rush Bomb e Rush Charge na ordem), os tipos de tiro, sair da fase, e conferir os power-ups que você tem.



No laboratório do Dr. Light, a primeira opção é para comprar acessórios, a segunda para salvar seu progresso, a terceira é o menu Options e a última é para deixar o laboratório.

No Playstation tem demo de Rockman Battle & Chase, de corrida no estilo Mario Kart...

...e The Adventures of Rockman, no estilo desenho animado, como Dragon's Lair.

PLAYSTATION/SATURN			
ROCKMAN 8			
CAPCOM	-	CD	
AÇÃO/AVENTURA	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	78	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	74	DIFICULDADE	87
EF. SONOROS	82	ORIGINALIDADE	47
DIVERSÃO	87	CLAS. FINAL	77

CRÍTICA

Nada muito inovador nesta nova aventura, o que é bom para os fãs de Rockman.

Relação de acessórios do Dr. Light

Power Shield (6 bolts): diminui a quantia de dano que os inimigos causam em Rockman.

Spare Extra (6 bolts): com este acessório, cada vez que você continuar, começa as fases com 4 vidas ao invés de 2.

Shooting Parts (6 bolts): ao invés de três tiros comuns na tela ao mesmo tempo, você poderá disparar até 5 tiros não carregados.

Energy Balancer (5 bolts): recarrega a arma que estiver com menos energia se você pegar um item de recarga de arma e não estiver com nenhuma arma selecionada ou se a arma selecionada estiver cheia.

Exit Device (4 bolts): permite que você saia de uma fase sem ter que ir até o final, mas apenas se você já tiver terminado a fase.

Laser Shot (5 bolts): com esta arma selecionada, Rockman atira um poderoso Laser quando a Mega Buster está totalmente carregada.

Arrow Shot (5 bolts): quando selecionado, o Arrow Shot faz com que Rockman dispare um tiro que rebate e detona vários inimigos quando a Mega Buster está totalmente carregada.

Auto Shot (5 bolts): com o Auto Shot selecionado, Rockman dispara uma rajada de tiros quando a Mega Buster está totalmente carregada.

Step Booster (5 bolts): este item permite que Megaman desça e suba escadas mais rápido que o normal.

Energy Saver (6 bolts): com este acessório, as armas gastam menos energia quando usadas.

Super Recover (5 bolts): a energia de Rockman e a energia das armas recarregam mais quando você pega um item de recarga.

Spare Charger (4 bolts): quando você inicia um novo estágio, suas vidas vão se restaurar ao número de vidas inicial (2 normalmente ou 4 com Spare Extra), mas apenas se você tinha um número de vidas menor quando terminou o estágio anterior. Se você ganhou mais vidas do que o número inicial, o número de vidas vai continuar o mesmo, mas se você perdeu vidas, elas serão restauradas ao número inicial.

Hyper Slider (5 bolts): permite que Rockman dê slides mais longos.

Highspeed Charger (7 bolts): a Mega Buster vai carregar mais rápido com este acessório.

Rapid Shot (6 bolts): Rockman dispara alguns tiros automaticamente enquanto você segura o botão de tiro para carregar a Mega Buster.

Booster Part (5 bolts): os tiros normais ficam mais rápidos com este acessório.

Exchanger (4 bolts): se a energia de Rockman estiver cheia, ela é convertida em energia de arma.

Dicas

A Megaball, que você ganha no estágio de abertura, **pode ser usada de três maneiras diferentes**: apertando o botão de tiro Rockman solta uma Megaball em sua frente, apertando novamente o botão ele irá chutá-la; você pode andar e levar a bola para onde quiser, mas ela vai explodir depois de um certo tempo; você também pode usá-la para Rockman pular mais alto, solte uma Megaball, pule, fique segurando o botão e caia sobre a Megaball, ela vai explodir e mandar Rockman para o alto. Quer saber quais são os **melhores acessórios** do laboratório do Dr. Light? Nós recomendamos os seguintes: primeiramente, o Power Shield, para minimizar os danos; o Spare Extra também é uma mão na roda, você terá 4 vidas para atravessar uma fase; e para fazer um super combo e deixar Rockman bem poderoso, compre o Shooting Parts, Rapid Shot e Highspeed Charger, com isso seus tiros vão ficar turbinados, você poderá disparar até 5 tiros na tela e a Mega Buster carrega bem mais rápido, dá para detonar legal assim.

Tabela de armas e chefes

Inimigo	Use	Ganhe
Frostman	Flash Bombs	Ice Wave
Tenguman	Ice Wave	Tornado Hold
Clownman	Tornado Hold	Thunder Claw
Grenademan	Thunder Claw	Flash Bombs
Astroman	Flash Bombs	Astro Crush
Aquaman	Astro Crush	Water Balloon
Swordman	Water Balloon	Flame Sword
Searchman	Flame Sword	Homing Sniper

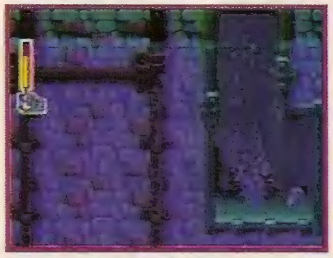
OPENING STAGE

3 bolts

Logo no começo você receberá a Megaball.

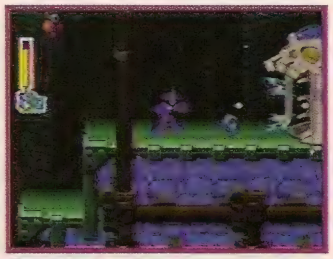
Quando chegar aqui, aparecerá esta câmara, espere ela aparecer por completo, volte e entre.

Bolt 1: Para encontrar o primeiro bolt desta fase, siga pela esquerda nesta parte...



...e pegue o bolt aqui.

Bolt 2: O segundo bolt você encontrará descendo pela corrente.

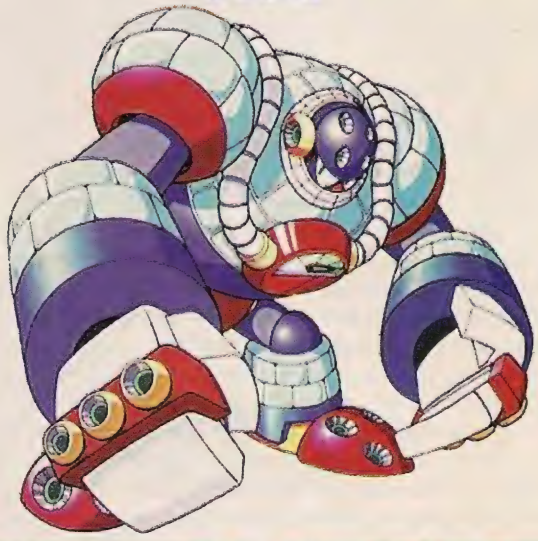


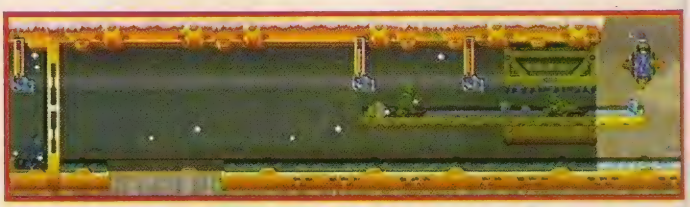
Bolt 3: No final da parte subterrânea da fase você vai encontrar o último bolt.

Chefe: Acerte-o nos olhos com a arma normal carregada e deslize para desviar-se quando ele pular para o lado oposto da tela.

FROSTMAN STAGE

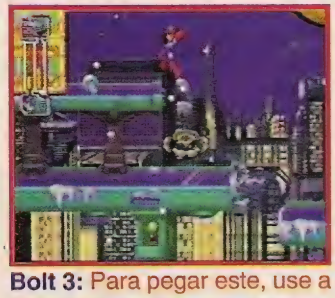
6 bolts





Bolt 1: No primeiro Snowboard, fique esperto para pular e deslizar para pegar o primeiro bolt da fase.

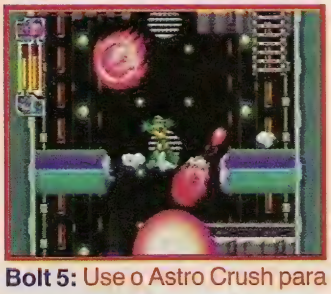
Bolt 2: Ainda no primeiro Snowboard, não pule nesta parte, você vai cair por baixo e pegar o segundo bolt.



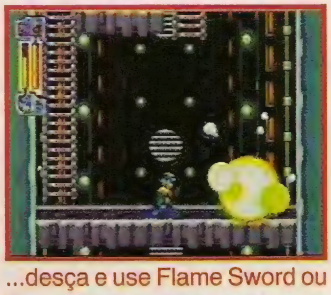
Bolt 3: Para pegar este, use a Megaball ou Tornado Hold.

Bolt 4: Use a Megaball ou Tornado Hold para alcançar a plataforma, pule no botão e suba imediatamente no bloco de gelo, permaneça em cima dele até chegar ao bolt.

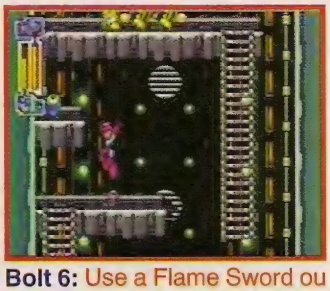
Chefe: Deslize quando ele pular (ele pula nos intervalos de cada ataque). Quando ele usar o Ice Punch, pule para escapar. Se ele usar o Ice Wave, ele vai ficar parado por alguns instantes, mantenha uma distância média e pule quando ele acertar o chão. Cuidado também com os blocos de gelo, pule todos. Acerte-o continuamente com tiros normais carregados ou Flash Bombs.



Bolt 5: Use o Astro Crush para quebrar o chão de gelo nesta parte...



...desça e use Flame Sword ou Flash Bombs para quebrar o bloco que esconde o bolt.



Bolt 6: Use a Flame Sword ou Flash Bombs para quebrar o bloco de gelo e então use a Megaball ou Tornado Hold para alcançar o bolt.

TENGUMAN STAGE

4 bolts

Bolt 1: Ao chegar quase no final da primeira parte, fique esperto para pular da penúltima plataforma quando ela estiver no ponto mais alto, só dá na primeira tentativa.

Bolt 2: Pouco antes de chegar no Sub-chefe, use alguns Astro Crushes para quebrar o teto que tem um bolt desenhado.

Sub-chefe: Chegue nele com alguns ajudantes, detone todos os elementos da tela e depois mande bala no canhão, sempre se desviando de seus raios.

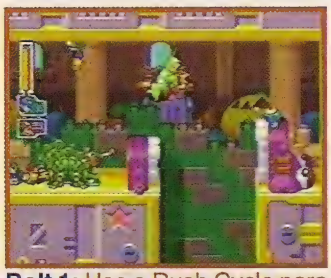
Bolt 3: Este é facinho, está logo após o Sub-chefe.

Bolt 4: Nesta parte, vá por baixo, pulando de plataforma em plataforma com cuidado, até chegar ao bolt.

Chefe: Ele atira com Tornado Holds ou Wind Balls, olhe sua posição para saber qual será seu ataque (ele voa um pouco mais baixo quando atira Tornado Holds). Pule sobre as Wind Balls e corra dos Tornado Holds. Quando ele fizer o Dive Bomb Attack, pule sobre ele e fique se mexendo para ele não cair sobre você. Se você conseguir dar um Slide por baixo dele quando ele atirar um Tornado Hold, ele vai pousar temporariamente. Acerte-o com o Ice Wave para paralizá-lo temporariamente após ele pousar ao fazer um Tornado Hold ou Dive Bomb, então atire uma vez com o tiro normal no momento em que ele parar de piscar e atire mais um Ice Wave para mais um acerto.

CLOWNMAN STAGE

5 bolts

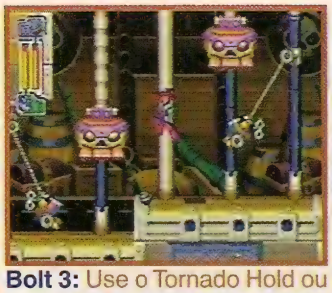


Bolt 1: Use o Rush Cycle para alcançar o outro lado.

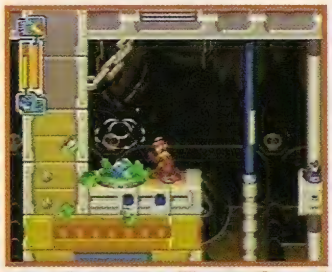
Sub-chefe: Use tiros normais carregados e deslize sempre para se desviar dele, detone todos os inimigos que ele criar.

Após detonar o Sub-chefe você consegue o Rush Question.

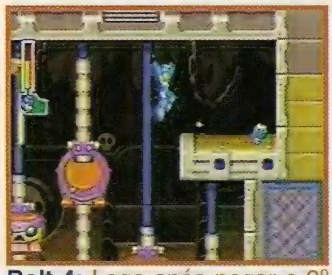
Bolt 2: Está logo atrás deste inimigo, seja rápido.



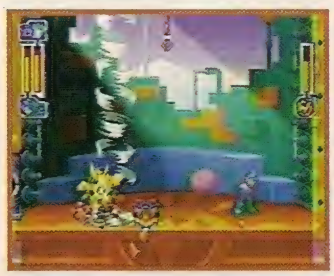
Bolt 3: Use o Tornado Hold ou Mega Ball para alcançar esta plataforma...



...então use a Flame Sword para detonar o barril que esconde o bolt.



Bolt 4: Logo após pegar o 3º bolt, siga por cima para a direita até encontrar mais este bolt.



Chefe: Quando ele estiver no chão, fique se mexendo e pulando para se desviar de seus Thunder Claws, faça isso até ele colocar as mãos no chão, então deslize para escapar das mãos que aparecem embaixo de você. Quando ele se transformar numa bola elétrica, fique deslizando para se desviar e não se preocupe em atirar, ele fica invencível nesta forma. Quando ele estiver em um canto da sala, vai correr para o outro lado, pular no trapézio e ficar girando. Atire com o Tornado Hold para derrubá-lo e atire mais uma vez sobre ele para acertá-lo mais algumas vezes.

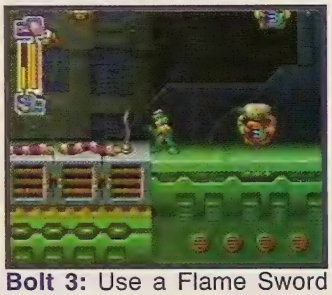
Bolt 5: Ao chegar aqui, siga as letras para não se perder. Entre por A e você vai sair em B, siga por C para sair em D e então entre por E, você vai sair em F, vá por G e você vai parar em H, onde poderá pegar o bolt. Use o Tornado Hold para alcançar o bolt e volte por H para sair em G, entre em I, você vai sair em J e poderá seguir em frente.

GRENADEMAN STAGE

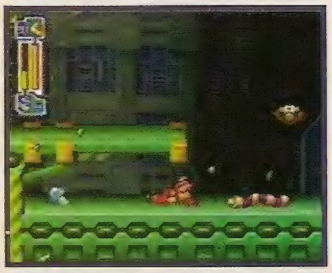
5 bolts

Bolt 1: Ao chegar aqui, destrua apenas o bloco de baixo e deslize, vá destruindo e descendo...

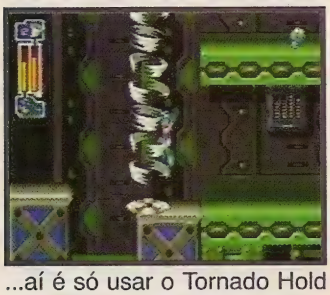
...até chegar aqui, então destrua mais alguns blocos até que eles fiquem na posição da foto...



Bolt 3: Use a Flame Sword para acender o pavio deste bloco...



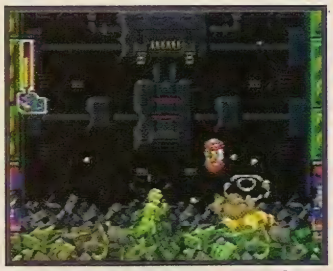
...para explodi-los e abrir caminho para o bolt.



...aí é só usar o Tornado Hold para alcançar o bolt.

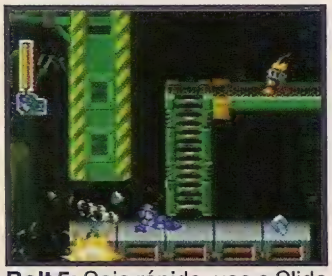
Sub-chefe: Atire apenas com o tiro normal carregado até detoná-lo.

Bolt 2: Este é fácil, basta ser rápido para pular as plataformas-bombas.

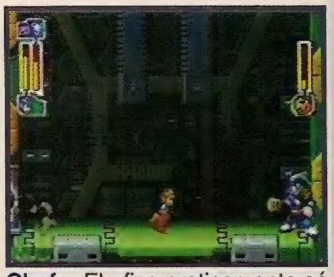


Depois de acabar com o Sub-chefe, você vai adquirir o Rush Cycle.

Bolt 4: Basta pegá-lo rapidamente antes que os blocos explodam, use o Slide.



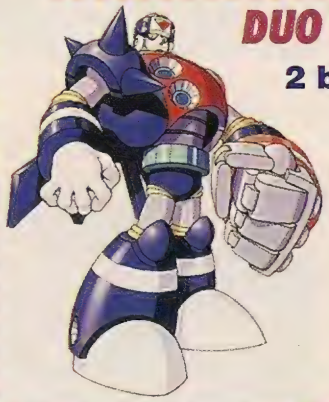
Bolt 5: Seja rápido, use o Slide para alcançar o bolt e pule rapidamente para trás para alcançar a escada.



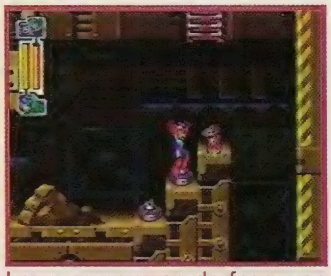
Chefe: Ele fica praticamente só indo de um lado para o outro. Se ele pular, corra ou dê um Slide para segui-lo e escapar das Flash Bombs ou Mini Bombs. Após cada três ataques, ele vai atravessar a tela e jogar Flash Bombs que fazem blocos caírem do teto, então fique esperto para pular sobre ele e as Flash Bombs e desviar dos blocos. Se ele atirar o Crazy Destroyer, o chão vai quebrar e você terá que detoná-lo em um nível mais baixo da sala. Atire nele com o Thunder Claw toda vez que ele tocar o chão de qualquer lado da tela.

DUO STAGE

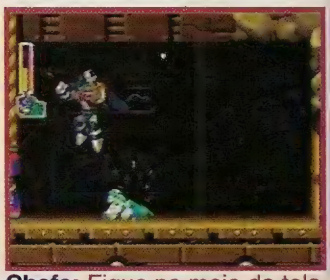
2 bolts



Bolt 2: Depois de pegar o 1º bolt, siga para a direita até chegar aqui, então use a Thunder Claw para alcançar mais este bolt.



Logo no começo da fase, use a Mega Ball ou Tornado Hold para alcançar a escada que vai levá-lo aos dois bolts da fase.



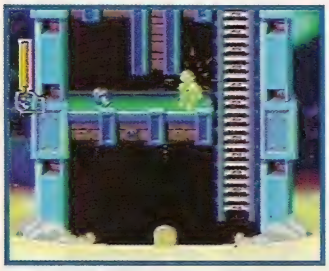
Chefe: Fique no meio da tela. Quando ele se transforma em uma bola de energia e começa a pular, você estará a salvo no meio da tela. Quando ele tocar o chão, atire repetidamente, mas fique sempre perto do meio da tela. Só corra dele quando ele pular em você, e não fique muito longe pois ele vai correr um pouco antes de socar o chão.

Bolt 1: Após subir a escada, detone os inimigos que estão à esquerda para pegar o bolt.

ASTROMAN STAGE

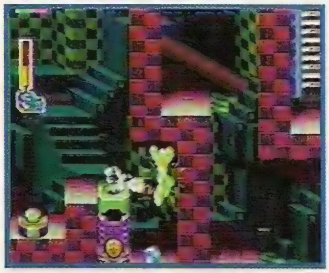
4 bolts

Bolt 1: É complicado mas não é difícil, aperte os botões verdes e vermelhos até abrir o caminho para o bolt.

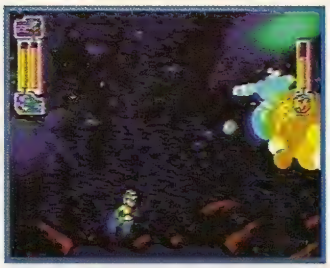


Bolt 2: Pegue-o rapidamente dentro da torre que vai caindo.

Bolt 3: Pegue este bolt na parte em que as plataformas desaparecem.



Bolt 4: Semelhante ao primeiro, sem nenhum segredo.



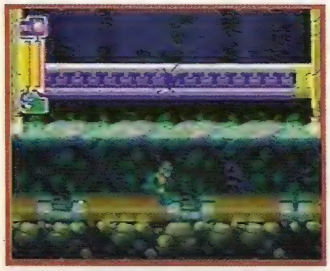
Chefe: Ele voa baixo para atacar e seus satélites vão atirar quando ele fizer isso. Quando ele começar a aparecer e desaparecer no topo da tela, prepare-se para o Astro Crush. Olhe no topo da tela para saber onde se mover para desviar dos cometas do Astro Crush. Se você tiver o Homing Sniper, atire direto nele, caso contrário, use as Flash Bombs quando ele voar baixo.

AQUAMAN STAGE

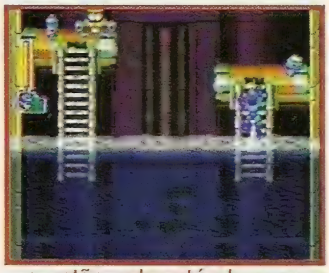
4 bolts

Sub-chefe: A melhor arma é a Flash Bombs, use quando ele aparecer e fique fugindo dele.

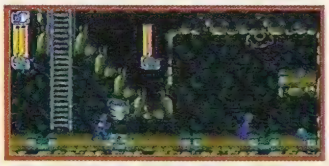
Após detonar o Sub-chefe, você ganha o Rush Charge.



Bolt 1: Depois de derrotar o Sub-chefe, use o Astro Crush para detonar o teto neste corredor...

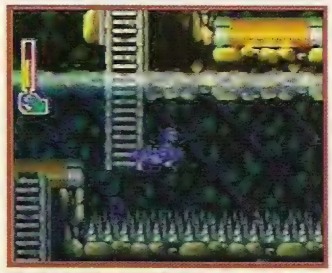


...e então suba até alcançar o bolt.



Bolt 2: Mova a bola com espinhos com o Tornado Hold, espere e dê um Slide para pegar o bolt.

Bolt 3: Depois de pegar o 2º bolt, siga por cima para a direita e, chegando aqui, caia para a esquerda.



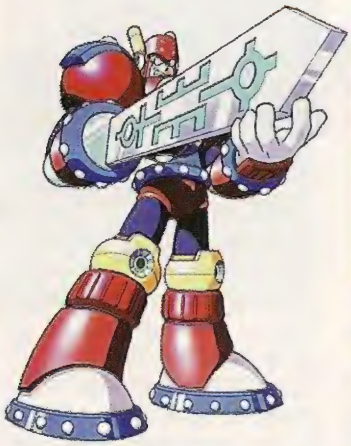
Bolt 4: Se você quebrou o teto para pegar o 1º bolt, você poderá seguir nadando por este caminho...

...e caia pelo meio tomando cuidado com os espinhos quando chegar aqui.

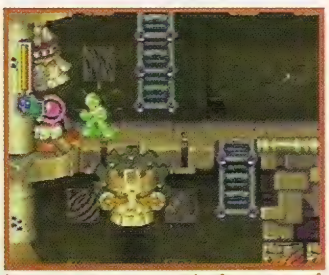
Chefe: Você não vai ter muitos problemas com Aquaman, basta usar o Astro Crush direto, dê alguns tiros com o tiro normal entre as rajadas de Astro Crush.

SWORDMAN STAGE

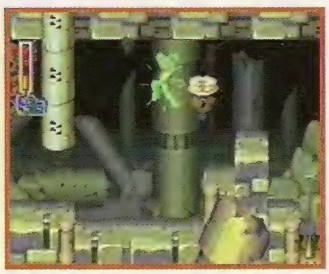
2 bolts



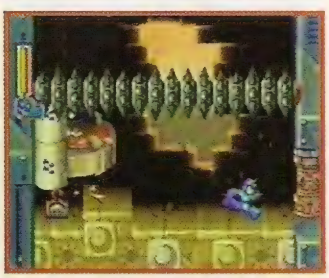
Aqui, pule no botão do meio, depois no da esquerda e por último no da direita para abrir a porta.



Logo no começo da fase, você terá que completar quatro caminhos diferentes para abrir passagem.



Bolt 2: No caminho de baixo à direita você vai encontrar o bolt logo no começo. Aqui você deverá atirar nestas plataformas voadoras e levá-las até o imã, então use o Tornado Hold para fixá-la no imã.



Atire nas alavancas para abrir as passagens.

Esta parte é fogo, então use o Ice Wave e passe na manha.

Bolt 1: Pegue o caminho de baixo à esquerda e você vai encontrar o bolt no meio do caminho.

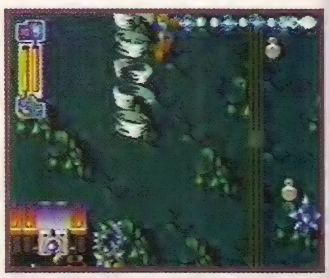
Sub-chefe: Use as Flash Bombs no momento em que ele abrir o olho, pule e dê slides para escapar das bolas de fogo.

Após derrotar o Sub-chefe você ganha o Rush Bomb.

Chefe: Sem problemas também. Use Water Balloons nos intervalos de seus ataques e desvie-se correndo, pulando e com slides.

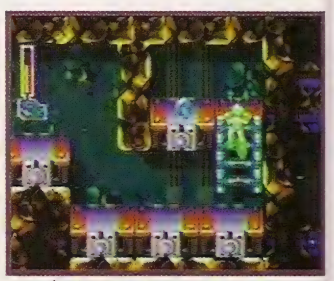
SEARCHMAN STAGE

4 bolts



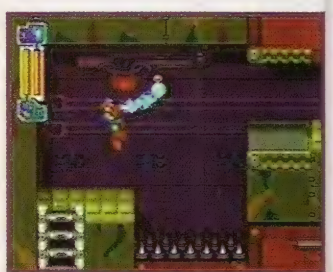
Bolt 3: Ainda na terceira tela, suba até aqui, use um Tornado Hold e imediatamente troque pela Thunder Claw, siga por cima de gancho em gancho...

Bolt 1: Está escondido atrás das folhas logo na primeira tela desta fase.

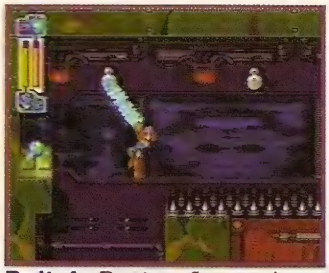


...até chegar nesta parte, onde está o bolt.

Bolt 2: Na terceira tela da fase, use a Flame Sword para detonar os espinhos que estão no caminho na parte de baixo à direita da tela para abrir caminho e encontrar o bolt.



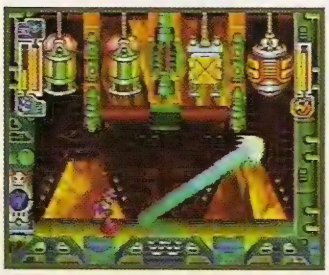
Em algumas partes, você deverá atirar para abrir a parede e só então prosseguir com a Thunder Claw.



Bolt 4: Basta não perder o gancho, vá por cima até pegar o bolt.

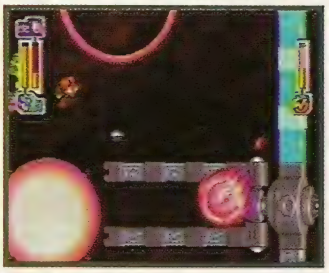
Chefe: Quando ele atirar o disco com espinhos, espere até ele chegar perto do chão e então atire ou pule-o. Quando ele entrar nos arbustos, movase para escapar. Pule sobre os mísseis quando ele atirar seus Homing Snipers e fique entre os mísseis que caem quando ele pular e atirar. Pule e dê slides para escapar de sua Battery Storm. Use a Flame Sword constantemente para evitar a maioria de seus ataques e causar bastante dano.

WILLY STAGE 1



Chefe: Fique no centro da tela entre os ataques e use a Megaball. Se o Pingüim aparecer em um dos dois espaços centrais da tela, chute a bola contra a parede mais perto. Se ele aparecer em um dos cantos, fique dois espaços de distância e chute a bola contra ele. Desvie-se de todos os ataques.

WILLY STAGE 2

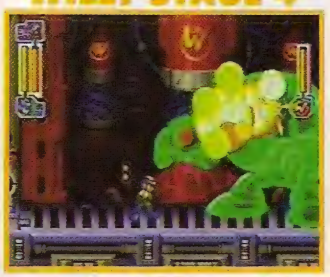


Chefe: Fácil, fácil. Atire com o Astro Crush quando ele estiver com uma de suas partes abertas enquando desvia dos lasers e mísseis.

WILLY STAGE 3

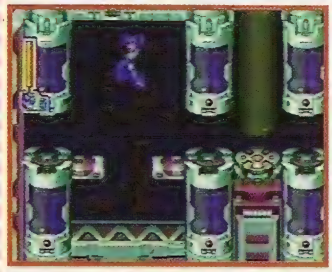
Chefe: Quando ele parar por uns instantes no alto da tela, ele vai voar para o alto e descer com uma rajada de laser, fique perto do centro da tela e dê um slide para o lado oposto ao que ele aparecer. Quando ele voar baixo por uns instantes, ele manda um monte de objetos que caem, olhe para o alto da tela para saber como desviar. Quando ele desce é para mandar uma rajada de tiros contra você, fique esperto para pular. Atire sempre com o tiro normal carregado.

WILLY STAGE 4



Chefe: Se você ficar muito longe dele, ele vai mandar suas partes contra Rockman e você terá que pular e dar slides para desviar, evite isso ficando perto dele. Quando ondas atravessarem a tela, dê slides para escapar e chegar a um dos cantos da tela, onde você estará a salvo. Quando o chefe estiver totalmente formado, atire duas Flash Bombs, uma para fazer uma abertura e outra para acertar o olho.

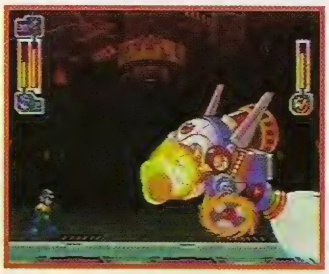
LAST STAGE



Cápsulas: Você terá que enfrentar todos os 8 primeiros chefes do game, use as mesmas armas e técnicas para vencer sem problemas. Confira qual chefe está em cada cápsula.

Te	Fr	As	Sw
Cl	Gr	Se	Aq

Te = Tengunman
Fr = Frostman
As = Astroman
Sw = Swordman
Cl = Clownman
Gr = Grenademan
Se = Searchman
Aq = Aquaman

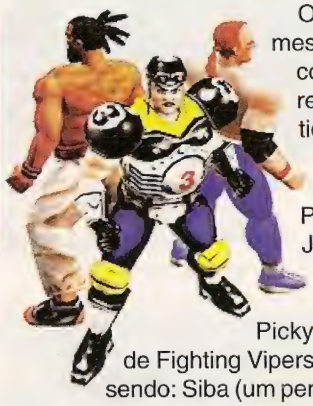


Chefe 1: Atire Flash Bombs na parte da frente da nave para evitar os tiros laser. Quando a serra vier pulando, dê slides para se desviar, se a serra vier rolando, pule. Quando a serra atirar, pule e dê slides para desviar e quando ele mandar tiros para o alto, fique se movendo para se desviar e imediatamente pule para evitar o raio que corre a tela.

Chefe 2: Você pode detoná-lo com a Flame Sword de perto ou com o tiro normal carregado de longe, (a segunda forma é mais fácil). Quando ele atirar quatro esferas giratórias, fique no canto da tela para escapar. Quando ele atirar oito esferas, pule no exato momento em que a nave desaparecer. Se ele manda as esferas teleguiadas, fique pulando em um dos cantos da tela para atraí-las para cima e então dê um slide quando elas estiverem bem próximas. Quando ele mandar tiros para cima, fique se movendo para desviar do tiro que cai e pule para evitar os raios que atravessam a tela.

Aí é só curtir o final

FIGHTERS MEGAMIX



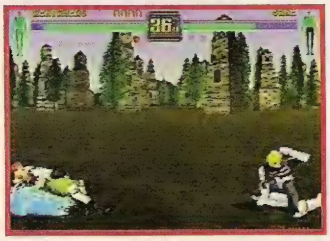
Os dois maiores sucessos em games de luta poligonais da Sega foram colocados juntos em um só game, o resultado? Um jogo pra lá de divertido e escrachado.

São 34 lutadores no total, 22 selecionáveis direto, sendo: Akira, Pai, Lau, Wolf, Jeffry, Kage, Sarah, Jacky, Shun, Lion e Dural de Virtua Fighter; Grace, Bahn, Raxel, Tokyo, Sanman, Jane, Honey, Picky, Kumachan, Mahler e B. Mahler de Fighting Vipers, e mais 10 personagens secretos, sendo: Siba (um personagem que iria estrear em Virtua Fighter 1, mas acabou sendo retirado na última hora), Rent a Hero (do game de mesmo nome), Kids Akira e Kids Sarah (de Virtua Fighter Kids), Bark e Bean (de Sonic the Fighters), Janet (de Virtua Cop 2), Deku (um enorme feijão), Hornet (o carro de Daytona) e URA Bahn (uma versão turbinada de Bahn de Fighting Vipers). Além disso, você ainda pode conseguir Niku, a segunda versão de Kumachan e também pode lutar contra a palmeira do logo AM2, loucura pura.

Você pode alternar entre dois sistemas de jogo: Virtua Fighter e Fighting Vipers. No modo VF o jogo é bem mais técnico e os lutadores perdem os golpes detonadores de armadura, mas os personagens de FV continuam com sua armaduras, no modo FV o jogo é mais porrada, com combos aéreos animais.

São dois tipos de estágios, com grades no estilo FV e sem grades, não há mais Ring Outs, os estágios sem grades parecem bastante com os de Tekken, ou seja, uma arena infinita.

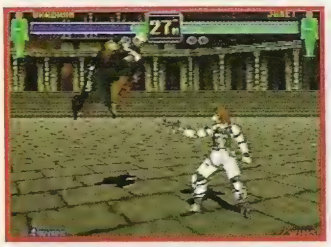
Todos os lutadores antigos ganharam novos golpes, mas os que mais saíram ganhando foram os de VF, que continuam com um look de VF2 mas possuem a maioria dos golpes do novíssimo VF3, uma beleza.



Rent a Hero é um verdadeiro apelão, faça ↓↘→+soco direto e você vai ganhar facilmente.

Você pode escolher diferentes caminhos para chegar até o final, há caminhos secretos também.

UM COMBO EXPLOSIVO



Janet arrepia com a sua Stunner, faça ←→+BC para mandar bala.

O estágio de Siba é parecidíssimo com o de Wolf de Virtua Fighter 3.

Graficamente, Fighters Megamix não chega nem perto de VF2 para Saturn, os gráficos foram construídos com as ferramentas de programação utilizadas em Nights e a resolução é baixa, mas a movimentação flui legal (à 60 fps. frames por segundo), apesar de ter Slowdown (câmera lenta) em alguns momentos. O som não impressiona, as músicas são praticamente as mesmas de VF2 e FV, algumas novas, mas nenhuma muito boa. A jogabilidade é ótima, usando basicamente o mesmo sistema de VF3, com o esquema de esquiva.

Se você não consegue esperar para colocar as mãos em VF3 para Saturn, vá jogando Fighters Megamix enquanto espera, você vai se divertir bastante.

Comandos

A	Defesa
B	Soco
C	Chute
A+B	Arremesso
L ou R	Esquivar-se para cima
↓+L ou R	Esquivar-se para baixo

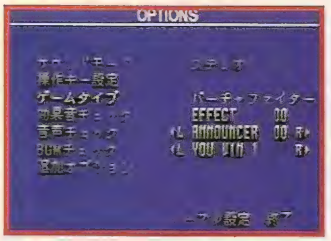
São 32 personagens na tela de seleção, mas 10 deles são secretos.

SATURN			
FIGHTERS MEGAMIX			
SEGA	– CD		
LUTA	– 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	82	JOGABILIDADE	91
MÚSICA	81	DIFICULDADE	57
EF. SONOROS	83	ORIGINALIDADE	84
DIVERSÃO	90	CLAS. FINAL	85

CRÍTICA

Alopração total! O game ficou muito louco, bem divertido com uma explosão de lutadores.

O Training Mode é semelhante ao de Fighting Vipers.



Esta é a tela de opções do game. A primeira opção é o tipo de som (Stereo, nesta imagem, ou Mono), a segunda opção é a configuração de joystick, na terceira opção você define o tipo de jogo entre Virtua Fighter ou Vipers (a opção selecionada na imagem é Virtua Fighter), em seguida você confere o S.E. Check, Voice Check, Music Check e por último, Option Plus. Ainda na parte de baixo da tela, a opção da esquerda retorna todas as opções para o default e a opção da direita é o Exit.

Alopração total! Bark de Sonic the Fighters apanhando do carro Hornet, de Daytona.

Dicas

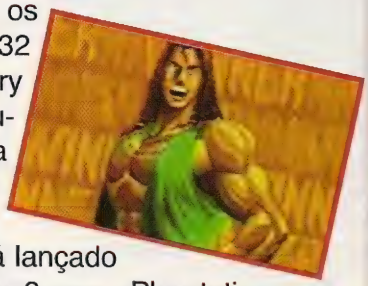
Para conseguir os **personagens secretos**, termine o game em todos os caminhos de A até I (quando você termina de A até D vão aparecer mais e terminando de E até H aparece o caminho I), assim você vai conseguir completar os 10 personagens secretos da tela de seleção de personagens e ainda vai ter acesso às opções **Book Keep e Portrait** no menu Option Plus. Para acessar a opção **Hyper Mode**, termine os três tempos diferentes no Survival Mode: 3 minutos (no mínimo 2 vitórias), 7 minutos (6 vitórias) e 15 minutos (pelo menos 11 vitórias), então você poderá ativar o Hyper Mode no menu Option Plus. Para jogar com **Honey estudante**, você terá que derrotá-la no último desafio do caminho "Girls", então vá para tela de seleção de personagens e selecione Honey com o botão X (vermelha) ou Z (azul). Para escolher o **modelo VF1 de Siba**, primeiro termine o game no caminho H para acessar Siba, então vá para tela de seleção de personagens e selecione-o com o botão X ou Z. Jogue mais de 500 partidas para acessar mais **3 opções secretas** no menu Option Plus. **Outra maneira de conseguir o Hyper Mode** é lutando no modo Team Battle contra o computador com as opções no Default, quando você ganhar poderá acessar o Hyper Mode. Para **jogar com Niku**, ligue o game 30 vezes e, na tela da seleção de personagens, selecione Kumachan com o botão X. Para **lutar contra a palmeira do logo AM2**, termine o game em todos os caminhos com pelo menos 5 personagens, jogue no mínimo 1000 partidas, escolha Niku e vá pelo caminho I, você vai lutar contra a palmeira da AM2.

Terminando o game você confere imagens animais, cada caminho tem ilustrações diferentes.

A apresentação de FMM ficou animal, em tela inteira, mas a resolução ainda não chega nem perto de um Tekken 2, os personagens de VF são baseados no modelo de VF3

DESTA VEZ DEU CERTO

A SNK não pára mesmo de produzir os jogos do Neo Geo para os consoles de 32 bits e é claro que Real Bout Fatal Fury não poderia estar fora desta lista de sucessos. A primeira conversão saiu para o Saturn há um tempão e já estava na hora de chegar para o Playstation.



Antes de Real Bout, a SNK já havia lançado TKOF95 e Samurai Shodown 3 para o Playstation, mas as conversões não ficaram boas, as versões para Saturn destes games ganham de longe das versões para o console da Sony. Mas desta vez a SNK fez um excelente trabalho com Real Bout para Playstation, o game ficou fiel ao do Neo Geo e Saturn, gráficos, som, jogabilidade, tudo legal, apenas a animação foi simplificada, alguns quadros foram cortados, mas isso não tira a diversão do jogo.

Você escolhe entre Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi, Franco Bash, Mai Shiranui, Bob Wilson, Geese Howard, Billy Kane, Hon Fu, Ryuji Yamazaki, Sokaku Mochizuki, Blue Mary, Kim Kaphwan, Jin Chonrei, Jin Chonshu ou Duck King e parte para a porrada. Os golpes e o esquema de jogo são os mesmos das versões Neo Geo e Saturn. A novidade nesta versão para Playstation é uma opção que ensina um combo para você, basta escolher um personagem, o nível do combo (A, AA, AAA, S, SS, SSS) e conferir.

Não deixe de jogar RBFF, a melhor conversão da SNK para o Playstation, aliás, a única conversão da softhouse para o console da Sony que realmente compensa jogar.

PLAYSTATION			
REAL BOUT FATAL FURY			
SNK	–	CD	
LUTA	–	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	86	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	89	DIFICULDADE	63
EF. SONOROS	87	ORIGINALIDADE	74
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	87

CRÍTICA

Este sim compensa jogar, a SNK realmente caprichou em RBFF para Playstation.

FLASH GAME

SATURN

Shinning the Holy Ark
RPG
Sega

Gráfico 8
Som 7
Jogabilidade 9
Diversão 8

A Sega dá a volta por cima e lança a seqüência de Shinning in the Darkness, Shinning the Holy Ark, um game totalmente 3D em tempo real, que contém algumas cenas em CG (computer graphics), com uma movimentação super rápida. Os gráficos são excelentes, uma jogabilidade que convence, mas o som poderia ser melhor. Quem jogou os Shinnings anteriores não vai se decepcionar com este ótimo RPG.

SATURN

Black Dawn
Ação / Estratégia
Virgin

Gráfico 8
Som 9
Jogabilidade 8
Diversão 7

Depois de tanta espera, Black Dawn finalmente chega ao Saturn. Você tem várias missões em torno do globo e precisa ajudar a Força Policial destruir os maus elementos. Os gráficos estão bem parecidos com os do Playstation e inclui o fantástico som de Tomy Tallarico, com uma jogabilidade acima da média. Ótimo game para os fãs do gênero.

SATURN

Dynamite Deka
Ação
Sega

Gráfico 9
Som 8
Jogabilidade 9
Diversão 10

Desta vez a Sega inovou e fez um super game, com um estilo todo parecido com o famoso Final Fight, mas totalmente em 3D, Dynamite Deka é ação do começo ao fim, personagens variados, detalhes incríveis, golpes que não acabam mais, vilões que chegam a pedir piedade, simplesmente demais. Os gráficos estão bem detalhados, o som parece tirado dos filmes, e uma jogabilidade perfeita. Você não pode perder a chance de botar a mão neste jogaço de primeira qualidade.

NINTENDO 64

NBA Hangtime
Basquete
Midway

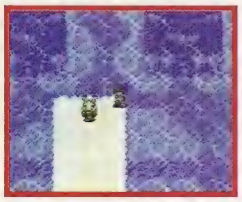
Gráficos 7
Som 8
Jogabilidade 9
Diversão 9

A Midway conseguiu fazer uma ótima conversão do arcade para o Nintendo 64. O game contém todos os times da NBA, mas o incrível são as habilidades dos jogadores, com super enterradas, dribles e roubadas de bola de tirar o fôlego. Você pode também criar o seu próprio jogador escolhendo habilidades, altura, rosto e até peso. Os gráficos são iguais aos do arcade, a jogabilidade é ótima e o som realmente arrebenta. O ideal é jogar com duas ou mais pessoas.

SUPER NES

Tengai Makyo Zero
RPG
Hudson

Gráficos 7
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 9



A primeira versão do game surgiu no PC Engine, que já teve duas versões. A versão para o Super NES já foi lançada há algum tempo, mas continua fazendo sucesso. O game contém o absurdo de 72 mega de memória, a maior para o console. A Hudson inovou, usando um tipo de relógio interno que faz parecer com horário real jogando a noite, o game também passará a ser noite e vice-versa. Os gráficos são bem detalhados com músicas bem variadas e uma história bem envolvente. Vale a pena dar uma conferida.

PLAYSTATION

Cool Boarders
Snow Board
UEP Systems

Gráficos 9
Som 9
Jogabilidade 8
Diversão 9

Cool Boarders é adrenalina pura, parecidíssimo com Alpine Surfer do arcade. Você poderá fazer manobras radicais em cima de seu snow board em três tipos de circuito, escolher a sua prancha e também a cor de sua preferência. Os gráficos estão de arrasar, um som de tirar o fôlego mas a jogabilidade ficou devendo. Se você gosta de esportes radicais vai se apaixonar por este game.

PLAYSTATION

Space Jam
Basquete
Acclaim

Gráficos 6
Som 6
Jogabilidade 7
Diversão 7

Você que curtiu o filme Space Jam nos cinemas pode se decepcionar com o game que, pelo sucesso que fez, poderia ser melhor. O esquema de jogo é bem parecido com NBA Jam. No intervalo do jogo existem mini-games com os personagens de Looney Tunes, que você poderá escolher para jogar, ou também os vilões do Filme. Os gráficos estão muito fracos para um sistema de 32 bits, uma jogabilidade razoável e um som muito fraco. Mas vale a pena para quem é fã dos desenhos da Warner Bros. e do jogador da NBA Americana Michael Jordan. A versão Saturn está praticamente igual.

PLAYSTATION

Super Puzzle Fighter II Turbo
Puzzle
Capcom

Gráfico 8
Som 8
Jogabilidade 9
Diversão 10

A Capcom conseguiu juntar o útil ao agradável e combinou puzzle action com os incríveis personagens de luta da Capcom. Os gráficos são bem coloridos e o game esta muito competitivo, e ainda tem Street Puzzle Mode onde pode adquirir presentes, como o modo Ilustration, MasterArcade Mode, uma canção da Sakura e muito mais. Quando começa a jogar não se consegue mais parar, simplesmente demais.

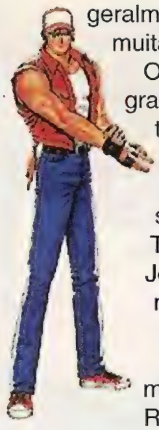
Real Bout FATAL FURY SPECIAL

E A SAGA CONTINUA

Quem não conhece Fatal Fury? Atualmente o sucesso do game é comparado com Street Fighter e Mortal Kombat. FF já teve 5 versões diferentes (FF, FF2, FF Special, FF3 e Real Bout FF), passando por 10 sistemas diferentes (Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Sega CD, Super NES, Saturn e Playstation) e agora chega à sua sexta e mais arrasadora versão.

O game é um upgrade de Real Bout, usando praticamente o mesmo estilo gráfico e sistema de jogo. Os lutadores já conhecidos voltaram com uma novo look e alguns golpes e técnicas novas. Para se unir aos veteranos, mais 4 lutadores semi-novos chegam arrasando, Cheng Chinzan, Tung Fu Rue, Laurence Blood e o chefão Wolfgang Krauser. E quando todos pensavam que Geese havia morrido na queda do prédio (de novo!) em RBFF, ele aparece como personagem secreto, mas até agora não é selecionável. E ainda dá para escolher uma versão Shadow de alguns personagens (atualmente 4 para ser mais exato).

O sistema de jogo não mudou muito, o esquema de Specials e Power Specials é o mesmo, também voltaram os Breakshots que são mais conhecidos como Guard Cancels, o sistema de linhas mudou, agora são apenas duas ao invés de três como em RB, as telas entre as lutas também foram bem elaboradas e agora há muito mais vozes. O equilíbrio entre os lutadores é grande, mas as lutas geralmente duram pouco tempo, pois os golpes tiram muita energia.



Os gráficos estão demais, com os personagens grandes, uma animação perfeita e cenários bem detalhados, mas há apenas 9 estágios diferentes para os 20 lutadores do game. O som está realmente demais, alguns lutadores tiveram suas músicas remixadas de FF2 e FF Special, assim como Terry (aquela música da tela do trem, lembra?), Joe, Billy, Cheng, Tung e Geese, outros ganharam músicas totalmente novas, como Mai, Hon-Fu, Blue Mary, Franco, Kim e Laurence. A jogabilidade continua explêndida e dispensa maiores comentários.

Real Bout Fatal Fury Special é o game ideal para se jogar contra outra pessoa, jogando contra o computador você não vai se divertir muito, mas tirando uns "contras" com a rapaziada você pode se distrair por horas e horas.

Você pode emendar golpes especiais nos combos manuais.

O sistema de linhas foi simplificado, mas continua eficiente.

São 19 personagens ao todo, mas há rumores de que Geese também é selecionável.

Os Specials e Power Specials continuam fazendo um estrago enorme.

COMANDOS

A ..... Soco
B ..... Chute
C ..... Golpe Forte
D ..... Mudar de Plano
D no ar ..... Mudar a Direção
→ + C de perto ..... Arremesso
→→ ..... Corrida
←← ..... Esquiva para Trás

Estando em outro Plano

A ..... Atacar com Soco
B ..... Atacar com Chute
C ..... Atacar Puxando Oponente
D ..... Mudar de Plano
→→ ..... Corrida
←← ..... Esquiva para Trás

Obs.: o (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos. Os golpes com (Breakshot) servem como Guard Cancel (use-os imediatamente após o golpe do oponente acertar a sua defesa), mas gasta barra de Power. Os golpes marcados com * são os Special e devem ser feitos com a barra de Power cheia OU a barra de energia piscando. Os golpes marcados com ** são os Power Special e devem ser feitos com a barra de Power cheia E a barra de energia piscando. Todos os golpes são válidos com seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, inverta os comandos.

ARCADE				
REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL				
SNK	- 394 MEGA			
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	87		JOGABILIDADE	92
MÚSICA	89		DIFICULDADE	72
EF. SONOROS	93		ORIGINALIDADE	77
DIVERSÃO	94		CLAS. FINAL	88
CRÍTICA				
O game está bem mais divertido, mas apenas para jogar contra outras pessoas, não há muita diversão jogando VS. Computer.				

Dicas

Você pode escolher a versão EX de alguns lutadores, deixando o lutador com uma personalidade má e mudando um pouco seu estilo de luta, mas por enquanto só conseguimos fazer o truque com Andy Bogard, Billy Kane, Blue Mary e Tung Fu Rue. O truque é o seguinte: na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre um dos quatro lutadores, segure Start e não solte mais, então aperte B, B, C, C, aperte e segure B e não solte mais (assim como o Start), espere por meio segundo e segure o botão C não soltando mais (assim como o B e Start), finalmente, aperte A ou D, dependendo da cor que você quiser, agora você já pode soltar os 3 botões. Você pode lutar contra Geese!!! As condições para isso ainda são incertas, mas há 3 condições que são as mais prováveis até agora: 1- Você deve terminar o game sem perder nenhum round; 2- Você deve estar com mais de 750.000 pontos quando derrotar Krauser; 3- Você deve conseguir Fighting Level S pelo menos uma vez, e nunca fazer Level C. Se conseguir completar as 3 condições acima, você deverá ver uma tela com a palavra "Nightmare" ao invés de "Congratulations", e vai lutar contra Geese Howard num estágio semelhante ao de Fatal Fury Special, sua música também é um remix de FFS.

WOLFGANG KRAUSER

Blitz Ball:
↓↙← + A ou C (alta e baixa)
Leg Tomahawk:
↓↘→ + B (Breakshot)
Dangerous Throw:
←↙↓↘→ + A (perto do oponente)
Lift Up Blow:
→↘↓↙↙← + B (perto do oponente)
Phoenix Counter Throw:
←↙↓↘→ + C (contra ataques altos ou especiais)
***Kaiser Wave:**
(c) ←↗ + BC (segure para 3 níveis de força diferentes)
Nível 1: Normal Wave
Nível 2: Stronger Wave
Nível 3: Line-hit Wave
****Gigantic Cyclone:**
→↘↓↙←→↘↓ + C (perto do oponente)
****Deadly Rave 1:**
→↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, ↓↙← + AC
****Deadly Rave 2:**
→↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, C, C
****Deadly Rave 3:**
→↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, →↘↓↙← x 2 + C

TUNG FUE RUE

Step Fist:
↓↙← + A ou C
Thousand Kick:
→↓↘ + B (Breakshot)
Spit Projectile:
↓↘→ + A
Super Show-ha:
(c) ↙→ + C
Super Taunt:
aperte os botões rapidamente durante a provocação
***Senpu-Gouken:**
→↘↓↑ + C
****Gekihou:**
→←↙↓↘ + C (segure para carregar)

CHENG CHINZAN

Dropping Projectile:
↓↘→ + A
Anti-Air Projectile:
→↓↘ + A
Ground Roll:
(c) ←→ + A ou C (Breakshot com C)
Tummy Float:
(c) ↓↑ + A
Tummy Counter:
→↘↓↙← + B
***Electric Drop:**
(c) ↙↓→ + BC
****Floating Cannon:**
→↘↓↙→ + C

LAURENCE BLOOD

Bloody Saber:
↓↘→ + A (pode ser feito até 3 vezes seguidas)
Bloody Spin:
(c) ←→ + A ou C (Breakshot com C)
Ole Dodge:
A + B
Bloody Axel:
↓↘→ + A ou C
Bloody Cutter:
A, B ou C (após o Bloody Axel)
Blood Shooter:
↓↙← + A, B ou C (após o Bloody Axel)
Bloody Press:
← ou → + C (perto do oponente, após o Bloody Axel)
***Bloody Flash:**
↘←↙↓↘→↙ + BC
****Final Death Bloody:**
↓↘→↘↓↙← + C

TERRY BOGARD

Burn Knuckle:
↓↙← + A ou C
Power Dunk:
→↓↘ + B (Breakshot)
Power Wave:
↓↘→ + A
Round Wave:
↓↘→ + C
Passing Sway:
↓↘→ + D
Rising Tackle:
(c) ↓↑ + A
Power Charge:
←→→ + A
***Power Geyser:**
↓↙←↙→ + BC
****Triple Geyser:**
↓↙←↙→ + C

ANDY BOGARD

Quicksilver Elbow:
↙→ + A ou C
Ku-Ha-Dan:
↙↓↘→ + B (Breakshot)
Shou-Ryu-Dan:
→↓↘ + C
Hishou-ken:
↓↙← + A
Explosion Quake:
→↘↓↙← + C
***Chou-Reppa-Dan:**
(c) ↓↘→ + BC
****Zan-Ei Reppa:**
↙↓↘→ + C

JOE HIGASHI

Explosion Punches:
A rapidamente
Explosion Finisher:
↓↘→ + A (após o Explosion Punches)
Slash Kick:
↙→ + B ou C
Tiger Kick:
→↓↘ + B (Breakshot)
Golden Heel:
↓↙← + B
Pressure Knee:
→↓↘ + C
Hurricane Uppercut:
→↘↓↙← + A
Explosion Hurricane:
→↘↓↙← + C
***Screw Uppercut:**
→←↙↓↘ + BC
****Sliding Screw Uppercut:**
→←↙↓↘ + C

MAI SHIRANUI

Fan Throw:
↓↘→ + A
Gale Fan:
↓↙← + C (pode ser feito até 4 vezes seguidas)
Flaming Dragon Tail:
↓↙← + A (Breakshot)
Fire Replicas:
(c) ↓↑ + C
Mussasabi Fly:
↓ + AB (no ar)
Ankle Tackle:
←↙↓↘→ + C
Triangle Jump:
↗ (no ar, no canto da tela)
***Flaming Ankle Tackle:**
→↙→ + BC
****Crimson Explosion:**
→↙→ + C

SOKAKU MOCHIZUKI

Replica Stick Blow:
A rapidamente
Replica Stick Finisher:
→ + C ou ↘ + C ou ↙ + C ou ↗ + C (após o Replica Stick Blow)
Demonic Punches:
→←→ + C
Spike Throw:
↓↘→ + A
Petite Sokakus:
↓↙← + A (Breakshot)
Eletricity Shots:
→↓↘ + B
Demonic Piledriver:
360° + C (perto do oponente)
Barrier:
→↘↓↙← + B
Flame Float:
↓↙← + D
Throw 2:
← + B (perto do oponente)
Hell Gate:
←↙↓ + C (após o Throw 2)
***Super Lightening Elemental:**
→↘↓↘→ + BC
****Splatter Shot:**
→↘↓↘→ + C

BOB WILSON

Rolling Turtle:
↓↙← + B
Monkey Dance:
→↓↘ + B (Breakshot)
Side Winder:
↓↙← + C
Bison Horn:
(c) ↓↑ + C
Wild Wolf:
(c) ←→ + B
Hornet Attack:
↘↘ + C (após um arremesso)
***Dangerous Wolf:**
→←↙↓↘→ + BC
****Madspin Wolf:**
↓↙←↓↙← + C

HON-FU

Kulong's Prediction:
←↙↓↘→ + C
Flaming Knunchucks:
→↓↘ + A ou C (Breakshot com C)
Aerial Smasher:
↓↙← + B
Berserker Knunchucks:
↓↙← + A rapidamente
Berserker Flip:
↓↙← + C
Rolling Headbutt:
(c) ↙→ + B

Finishing Headbutt:
C rapidamente (após o Rolling Headbutt)
***Esplosion Roll:**
↓↙←↙→ + BC
****Kadentsa's Storm:**
↓↙←↙→ + C

RYUJI YAMAZAKI

Snake Arm:
↓↙← + A ou B ou C (alto, médio e baixo)
Multi-Directional Snake Arm:
Segure o botão por um instante após o Snake Arm
Knife Slash:
→↘→ + A (Breakshot)
Sadomaso:
←↙↓↘→ + B
Projectile Reflector:
↓↙→ + C (segure para rebater)
Explosion Headbutt:
→←↓↑ + C
***La Guilotinne:**
→↘↓↙→ + BC
****La Drill:**
360° + C rapidamente (perto do oponente)
Continue apertando C rapidamente para 4 diferentes níveis de força
Level 1: Combo A
Level 2: Combo B
Level 3: 8 cabeçadas diretas
Level 4: 21 Killer Snake Arms + cabeçadas

JIN CHONSHU

Elbow Smash:
→→ + A
Emperor's Teleport:
→↘↓↙← + A ou B ou C (teleporta no mesmo local, no ar ou atrás do oponente, pode ser feito no ar, Breakshot com C)
Twisting Uppercut:
→↓↘ + A ou C
Energy Ball:
↓↘→ + A ou C
Aerial Energy Ball:
→↓↘ + B
***Soul Stealer:**
↓↙←→ + BC (pode ser feito no ar)
****Emperor's Fury:**
↓↙←→ + C

JIN CHONREI

Elbow Smash:
→→ + A
Long Elbow Smash:
→→→ + A
Twisting Uppercut:
→↓↘ + A ou C (Breakshot com C)
Energy Ball:
↓↘→ + C
Ground Roll:
↓↘→ + B
Projectile Reflector:
↓↙← + B
Soul Stealer:
↓↙←→ + C
***Neo Emperor's Fury:**
→←↙↓↘ + BC
****Emperor's Rage:**
→←↙↓↘ + C

DUCK KING

Headspin Attack:
↓↘→ + A ou C
Dancing Dive:
↓↙← + B (Breakshot)
Flying Spin Attack:
↓↙← + A (no ar)
Neo Break Storm:
→↓↘ + B
Cross Head-Spin:
↓↙← + D
Aerial Duck Fake:
↓↓ (no ar)
Ground Duck Fake:
↘ + C (durante a corrida)
***Break Spiral:**
←↙↓↘→↗↓ + BC (perto do oponente)
****Duck Dance:**
↓↓ + ABC
***Rolling Punisher:**
(c) ←→←→ + BC (após o Duck Dance)
*?????????:
↓↘→↓↘→ + BC (no ar, após o Duck Dance)

KIM KAPHWAN

Crecent Slice:
↓↙← + B ou C
Air Twister:
→↓↘ + A (Breakshot)
Flip Kick:
(c) ↓↑ + B
Stomper:
↓ + B (no ar)
Crime Sweeper:
↘ + A (após o Stomper)
Energy Kick:
↓↙← + A
***Phoenix Stomp:**
←↙↓↘→ + BC (no ar)
****Phoenix Combo:**
↓↙←↙→ + C

FRANCO BASH

Zapper:
↓↘→ + A
Double Kong:
↓↙← + A (Breakshot)
Weaving Blow:
←↙↓↘→ + BC
Golden Bomber:
(c) ↙→ + C
Guts Dunk:
↓↘→↗ + B
Baron Punch:
A + B
***Megaton Screw:**
↓↙←↙→ + BC
****Armagedon Buster:**
→↘↓↙← + C

BILLY KANE

Stick Attack:
(c) ←→ + A
Flamer Stick:
←→ + C (após o Stick Attack)
Stick Twists:
A rapidamente
Dragon Flame:
↓↙← + B (Breakshot)
Vertical Stick Attack:
↓↙← + A
***Flaming Tornado Stick:**
↓↘→↘↓↙← + BC
****Death Tornado:**
↓↘→↘↓↙← + C

BLUE MARY

Straight Slicer:
(c) ←→ + B
Sting Fang:
←→ + B (após o Straight Slicer)
Vertical Arrow:
→↓↘ + B (Breakshot)
Mary Snatcher:
→↓↘ + B (após acertar o Vertical Arrow)
Spin Fall:
↓↘→ + A
Bashoot Elbow:
→→ + C (após o arremesso)
Backdrop Real:
↘↘ + AB (perto do oponente)
Counter Throw 1:
↓↙← + B (contra ataques normais)
Counter Throw 2:
↓↙← + C (contra ataques aéreos e especiais)
***Mary Splash Rose:**
→←↙↓↘→ + BC
****Mary Typhoon:**
→←↙↓↘→ + C (perto do oponente)

EX. ANDY

Neo Quisksilver Elbow:
↙→ + A
Flaming Flip Kick:
←↓↙ + B
Neo Geki-Hishouken:
↓↙← + C
***Chou-Reppa-Dan:**
(c) ↓↘→ + BC
****Neo Zan-Ei Reppa:**
↙↓↘→ + C

EX. BILLY

Stick Attack:
(c) ←→ + A
Flamer Stick:
←→ + C (após o Stick Attack)
Stick Twists:
A rapidamente
Old Dragon Flame:
↓↙← + B (contra ataques altos e especiais)
Dragon Buster:
↓↙← + C (contra ataques normais)
Vertical Stick Attack:
↓↙← + A
***Flaming Tornado Stick:**
↓↘→↘↓↙←↖ + BC
****Scarlet Uppercut:**
→↘↓ + C

EX. TUNG FUE RUE

Old Step Fist:
↓↙← + A ou C
Thousand Kick:
(c) ↙↗ + B (perto do oponente)
Old Geki-Hou:
C rapidamente
Old Show-Ha:
(c) ↙→ + C
***Senpu-Goken:**
→↘↓↑ + C

EX. BLUE MARY

Old Straight Slicer:
(c) ←→ + B
Old Mary Snatcher:
→↓↘ + B
***Old Mary Typhoon:**
→←↙↓↘→ + C

OUTROS GOLPES

Multiple-Hit Throws (deve ser feito perto do oponente):
Cheng, Joe, Hon-fu: ↘ + C
Billy: → + B
High-Hit Moves (precisam ser bloqueados em cima):
Cheng, Yamazaki: → + A
Krauser: → + BC
Terry: → + C (durante a corrida)
Duck, Chon-Shu: ← + A
Kim: → + B
Line Push Moves (mandam o oponente para o outro plano):
Joe: ← + B
Mai: ← + A
Cheng: A + B
Laurence, Terry, Franco: → + B
Anti Aerial Attacks:
Tung, Andy, Joe, Terry, Sokaku, Hon-fu, Yamazaki: ↘ + A
Sliders:
Joe: ↘ + B
Duck, Chon-Shu: ↘ + C
Arremesso Aéreo:
Laurence, Mai, Sokaku, Bob, Duck: ↙ ou ↓ ou ↘ + C (no ar)
Ground Attack (ataca o inimigo no chão):
Krauser, Joe, Sokaku, Hon-fu, Duck, Billy: ↓ + C
Mary, Bob, Yamazaki: ↑ + C
Wakeup Attack (ataca o oponente enquanto você se levanta):
Mai, Franco, Yamazaki: C (imediatamente antes de se levantar)
Outros:
Laurence: ↙ ou ↓ ou ↘ + A (no ar)
Krauser: ↓ + C (no ar)
Andy: → + B
Joe: ← + A
Bob: → + A (durante a corrida)
Bob: ↓ + B (no ar)
Hon-fu: → + B
Mary: ← + B
Yamazaki: B + C no ar
Chon-Rei: → + B

Virtua Fighter 3

A PERFEIÇÃO

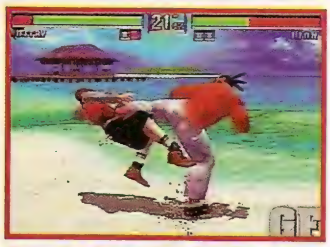
Você já viu uma animação em CG, tipo a apresentação de Tekken 2 do Playstation ou até as cenas do novíssimo Final Fantasy VII, e se perguntou: Quando será possível JOGAR, e não apenas assistir, um game com gráficos desta qualidade? Pois Virtua Fighter 3 chega para mostrar que o momento está cada vez mais perto, se o game ainda não está com a qualidade perfeita das animações em CG, pelo menos é o game que mais chega perto.

A placa Model 3, utilizada para rodar o game, é um dos Hardwares mais poderosos da atualidade (superando até o Nintendo 64 em muitos aspectos). É capaz de gerar gráficos espetaculares e animações perfeitas com uma velocidade inacreditável, é de cair o queixo.

Virtua Fighter 3 é, com certeza, o melhor game de luta poligonal da atualidade. Os gráficos são maravilhosos, você vai ficar babando quando ver lutadores que parecem reais brigando em cenários estupendos. Nunca nenhum game poligonal teve efeitos tão realistas, dá para ver os músculos dos lutadores se dilatando, o peito estufando com a respiração, os cabelos se movimentando com o vento e os olhos acompanhando o movimento do oponente, é coisa de louco. O som também é arrepiante, as músicas estão com uma qualidade de CD e os efeitos sonoros são super variados e realistas. A jogabilidade continua no padrão VF, a única mudança foi o novo botão de esquiva, o que faltava para tornar a jogabilidade perfeita.

Todos os lutadores já conhecidos estão de volta, com novos golpes e novas estratégias de luta, e para promover a pancadaria geral, mais dois novos lutadores chegam detonando: Taka Arashi, um enorme lutador de Sumô e Aoi Umenokouji, uma doce gueixa que luta com graça e beleza.

Compensa você jogar VF3 só para se deliciar com os gráficos maravilhosos, mas além disso você vai encontrar lutadores bem interessantes, uma jogabilidade perfeita e um sistema de jogo perfeito. E o que é melhor, o game já está rolando no Brasil, jogue e confira com seus próprios olhos, você não vai se arrepender.

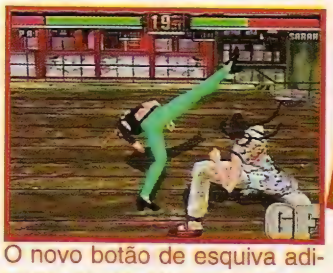


O limite da perfeição. Os grãos de areia pulam com os golpes animais e as pegadas dos lutadores ficam na areia e somem com os ventos que passam.

O estágio de Aoi é um dos mais bonitos, o efeito dos flocos de neve, das águas, é tudo perfeito.

Comandos

S	Soco
C	Chute
D	Defesa
E	Esquiva para cima
S + D	Arremesso
↓ + E	Esquiva para baixo
→→ ou → + E	Deslocamento rápido
←← ou ← + E	Deslocamento rápido para baixo
↘↘ ou ↘ + E	Deslocamento rápido agachado
→→ segurado ou → + E segurado	Corrida
↓↑	Pulo
↓↑ segurado	Pulo alto



O novo botão de esquiva adiciona novos elementos à estratégia de luta.

AKIRA YUKI

Golpes Especiais
Rimon Tchoutchuu: →→S
Yakuho Tchoutchuu: →→→S
Youhou: ↘↘S
Mouko Kouhazan: ↓→S
Byakko Soushouda: ↓←→S
Toppo Tchoushitsu: C + D (solte D)
Renkantai: →→CC
Tetsuzankou: ←→→S + C
Kaiko: →S + D (desfaz defesa alta)
Gekiho Honko: ↓S + D (desfaz defesa média)
Jouho Tchoutchuu: →S
Jouho Shoushou: ←→S
Jouho Shoukou: →S + C
Tchouzan Housui: ←→S + C
Maho Shoukou: ↓→S + C
Tenzankou: ←→S + C + E
Souka Housui: ↘S + C
Ryuusoushiki: ↘C + D
Maho Tchoutchuu: (após o Ryuusoushiki) →S
Hougeki Unshin Soukoshou: S + C + D←↘C + D←S (ou→S)

Arremessos
Throw: S + D
Shimpo Riko: ↙S + D
Jun'ho Honko: ←↓S + D
Daiden Housui: ←→S + D
Youshi Senrin: ←↘S + D
Shin'iha: ↙→S + D
Shishi Hougetsu: ↘S + D

Contra-Ataques
Contra Ataque Médio: ↙S + C
Contra Ataque Alto: ←S + C
Contra Ataque Baixo:↓S + C

Golpe de Chão
Soukahou: ↘S

PAI CHAN

Golpes Especiais
Rikensui: ↙S
Sempuuga: C + D
Enjin Sempuuga: ←C + D
Ensenshuu: ↓C + D
Heien Rekkyaku: ↗CC
Renkan Haitenkyaku: SSS↖C
Renkan Tenshinsoukyaku: SSS↓C
Sentchuuken: →S
Jouho Tchoutchuu: ←S
Ensei Kosouha: ↓→S
Houshin Soukyaku: ↙C + D
Emburenkyaku: →C + D
Koen Haikyaku: CC
Rensen Risenkyaku: ↓CC
Rensen Soukyaku: ↓CC
Hien Dantai: →→SC
Renkan Koutankyaku: SSS→C
Souka Rensuishou: ↘SS→S
Souka Rensuikyaku: ↘SSC
Enshi Soushou: →→S
Koutankyaku: →→C
Souken Sempuutai: SSC
Renkan Tenshinkyaku: SSSC
Taitou Risenkyaku: (ficando em pé) C
Haitenkyaku: ↖C
Soukasui: ↘S

Arremessos
Throw: S + D
Seien Katou: ←↓S + D
Enfuu Rinshou: →S + C + D
Toushin Inshou: →→S + D
Sempuu Enjin: ←→S + D
Tenti Touraku: →←S + D
Raishin Nyuurin: →S + D
Kuuretsutenhou: ↓→S + D
Hien HonKo: ↘S + D

Contra-Ataques
Contra Ataque Alto: ←S + C
Contra Ataque Médio: ↙S + C

ARCADE			
VIRTUA FIGHTER 3			
SEGA	- N/D		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	100	JOGABILIDADE	95
MÚSICA	91	DIFICULDADE	73
EF. SONOROS	92	ORIGINALIDADE	72
DIVERSÃO	95	CLAS. FINAL	91

CRÍTICA

Simplesmente inacreditável, o melhor game de luta poligonal já visto, é olhar e babar.

KAGE - MARU

Golpes Especiais
Sokudan: ↙S
Sempuugeri: ↖C
Ryuueikyaku: →→C
Fushin Hizageri: ↓→C
Genyou: ←C + D
Tsumuji Geri: ↓C + D
Suishageri: ↖C + D
Hagaryuu: →→C + D
Rayryuu Hishoukyaku: →→S + C + D
Kaiten Tizurikyaku: ←↙↓↘→C
Sandam Fuujinkyaku: SSS↖C
Jibashiri: ↙C
Rakusenjin: →S + C
Rasen: ←S
Ganzan'ha:↘S
Sempuujin: ↓S + C
Hagakure Senjin: ↘S + C
Urassuisha: ↘C + D
Engetsugeri: ↗C + D
Rasen Urageri: ←SC
Sandan Rasen Urageri: SS←SC
Rakusenjin Gaeshi: →S + CS + C
Sandangeki: SSS
Fuusenjin: S + C
Hijutchi: →S
Resshoukyaku: SSC
Shinsodan: ←↙↓↘→S
Kouten Jiritsukiaku: →↘↓↙←C

Arremessos
Throw: S + D
Haura Gasumi: S + D (pelas costas)
Koenraku: ←S + D
Katana Gasumi: ↘S + D
Kage Gasumi: ←→S + D
Fushin Randangeki: ↗S + D
Izuna Otoshi: ↑S + D (após o Koenraku)
Jungyakudizai: →S + D
Haura Gasumi: S + C + D (pelas costas)
Fugasumi: ↑S + D (com o inimigo nas costas)

Contra-Ataque
Contra ataque alto: ←S +C (só contra socos)

TAKA-ARASHI

Golpes Especiais
Tsuppari: SSSSSS
Hijiate: →S
Hijiate Tataki: →SS
Morotesuki: →→S
Morotetsuppari: →→SS
Kanetsuki: ←S
Mageryuu: ←→S
Onigoroshi: ↘S
Zangeki: ↘↘S
Tarukudaki: ↓←S
Higumazume: ↓←→S
Mageharite: S + C
Tatakikomi: ←S + C
Hyoutchuuwari: ↙S + C
Katiage: ↘S + C
Onikatiage: ↘S + C
Marutahiza: →C
Shikogeri: ←C
Tsuyubarai: ↓S + C
Tsuppari Morote: SSSSS→S
Tsuppari Tarukudaki: SS→S
Tchuutsuppari: →S + C
Ketaguri: ↓C

Arrremessos
Throw: S + D
Abisetaoshi: →→S + D
Sotogake: ↘S + D
Kubinage: ↙S + D
Izori: ↓←S + D
Yotsumi: →S + D
Yaguranage: S + D (após Yotsumi)
Sotomusou: ←S + D (após o Yotsumi)
Tsukaminage: ↘S + C + D
Tsuriotoshi: S + D (pelas costas)
Komata Sukui: S + C + D
Gaeshou Hineri: ←↙↓↘→S + D
Morozashi: ←→S+ D
Usamusou: S + D (após o Morozashi)
Niychounage: ← S + D (após o Morozashi)
Kawazu Gake: ↙S + D (após o Morozashi)
Yobimodoshi: ↓S + D (após o Morozashi)
Nimai Geri: ↓S + D (após o Yotsumi)

Golpe de Chão
Kawara Kudaki: ↘SS
Shiko: ↘C

Movimentos especiais
Nekodamashi: ↓S + C + D (no começo do round)
Nekodamashi: S + C + D

JEFFRY MCWILD

Golpes Especiais
Toe Kick: ↓C
Kenka Kick: →→C
Elbow Upper: →→SS
Elbow Hammer: →S←S
Elbow Stamp: ←S
Stomach Crash: ←↘S + C
Hell Attack: ←→C
Kenka Hook: ←→S
Tornado Hammer: →←S
Kenka Upper: ↘↘S
Middle Hell Stab: →S + C
Hell Dunk Kick: ↓S ou C
Ducking Low: ↘C + D
Combo Kenka Hook: SS←S
Rising Hammer: ←↘SS
Killling Toe Kick Hammer: CCS
Knee Hammer: ←CS
Triple Upper: ↘SSS
Hell Stab: S + E
Head Attack: ←→S + C
Machine Gun Hell Stab: S + ES + ES + E
Vertical Upper: ↘ + S
Elbow Pat: → + S
Smash Upper: ↘S
Double Upper: ↘SS
1 2 Upper: SSS
Knee Attack: →C
Low Kick: ↘S + D

Arremessos
Throw: S + D
Back Breaker: S + D (pelas costas)
Body Lift: ←S + D
Power Slam: →S + D
Front Back Breaker: ←→→S + D
Splash Mountain: ↘↘S + D
Triple Head Butt: ←→S + D→ S + D→S + D
Toe Kick Splash Mountain: ↓↘→S + D
Power Bomb: ↘S + C + D
Iron Claw: ↓S + C + D
Machine Gun Knee Lift: ↓→S + C + D
Spain Buster: ↓S + D
Machine Gun Hammer: →←S + D
Head Crush: ←→S + D←D + D
Tackle: ←↘S + D
Bock Throw: ↙S + D
Back Breaker: S + C + D (pelas costas)
Wrist Up Throw: ↓S + D (após o Stomach Crush)
Machine Gun Tackle: ←↘S + D
Wall Wipe Throw: ↙S + D

Golpe de chão
Devil Reverse Claw: ↓S + D

AOI UMENOKOUJI

Golpes Especiais
Hitchou: →S
Tsumuji Zakura: →SS
Sodeshinken: ↘S
Musouha: ↘S
Komoro Guruma: →→S
Hououshu: ↘S + C
Fuzakura: →→S + C
Jousei Ryuusenshou: ←←S + C
Raijin'ha: →C
Kusanagi: ↓C + D
Kusari Gama: CC
Kumogeri: →CC
Nirentotsuoutchuu: SSS
Nirentoutsukugikyaku: SSC
Rentotsu Kodati: SSSC
Rentotsu Kusanagi: SSS↓C
Hirate: S + CS + CS + C
Ouda: →S + C
Oushuu Hijiate: →S + CS
Nirentoutsu Ouda: SS→S
Rentotsu Kinuguruma: SS→SS
Ryoushi: ↓↓S
Kakato Giri: ↙C

Arremessos
Koate: S + D
Rokudan Obitori: ←S + D
Engetsuha: ↙S + D
Aikinage: ↓→S + D
Tekimetoushin: ↓S + C + D
Konoha Otoshi: ↘S + D

Contra-Ataque
Contra ataque alto: ←S + C
Contra ataque médio: ↙S + C
Contra ataque baixo: ↓S + C
Contra ataque alto, de costas: →S + C
Ryuuseishu: ←S
Hangetsu Guruma: ↙S
Contra ataque baixo: S + C (agachado)

Golpes de chão
Edakudaki: ↘S + D
Tate Shutou: ↘S
Unsui: ↘S + D (nos pés do inimigo deitado)
Fuyujin: ↘S + D (na cabeça do inimigo deitado)
Fudoujin: ↘S + D (na cabeça do inimigo de bruços)

JACKY BRYANT

Golpes Especiais
Slunt Back Knuckle: ↙S
Side Hook Kick: ←C
Summersault Kick: ↖C
Dash Hammer Kick: →→C
Spinning Kick: C + D
Leg Slicer: ↓C + D
Middle Spin Kick: ←→C + D
Beat Knuckle: S + C
Double Spin Knuckle: ←SS
Spinning Arm Kick: ←SC
Spinning Low Spin Kick: ←S↓C
Slunt Low Spin Kick: ↙SC
Elbow Spin Kick: →SC
Combo Elbow Spin Kick: SS→SC
Lightining Kick: ↓S + CCCCC
Spin Heel Sword: ←C + D
Lightning Straight: ↘SS→S
Lightning Hook: ↘SSSS
Elbow Knuckle Spin Kick: →SSC
Elbow Knuckle Low Spin Kick: →SS↓C
Beat & Knuckle Spin: S + CSC
Double Punch Knee Kick: SS→C
Combo Back Knuckle Spin: SS←SC
Combo Low Spin Kick: C↓C
Combo Knuckle Spin Kick: CSC
Combo Knuckle Low Spin: CS↓C
Double Middle Kick: ↘CC
Double Low Kick: ↓CC
Sway Hook: S + E
Smash Hook: ↘S
Spinning Back Knuckle: ←S
Flash Piston Punch: SSS
Jab Double Straight: SS↑S
Rising Elbow: →S
Combo Elbow: SS→S
Punch Spin Kick: CS
Double Punch Snap Kick: SSC
Knee Kick: →C
Toe Kick: ↓C
Double Middle Kick: ↘CC
Double Spinning Kick: CC
Spinning Slunt Back Knuckle: ←S↙S
Beat & Knuckle Low Spin: S + CS↓C
Punch Low Spin Kick: S↓C
Double Punch Low Spim Kick: SS↓C

Arremessos
Throw: S + D
Knee Strike: →←S + D
Neck Breaker Drop: →→S+ D

Movimento especial
Switch Step: ↓↓

SHUN DI

Golpes Especiais
Ousougeki: ←S
Tchouwan Ryouken: ↓↘→S
Tchuubu Soutenkyaku: →→C
Sempuu Soutai: ↓C + D
Houshin Rensenkyaku: ←C + D
Koushuurentai: ↙CC
Zenseisoutai: ↓S + C (após beber)
Renkan Zensensoutai: ↓S + CCC
Tenshin Soutchuushou: →S + C
Haitou Rensenkyaku: ↙C + D
Rensai Gakushu: ←→SSS
Nehansenkyaku: C (durante o Oushin)
Shin'ho Suikoushu: ←↘S
Suisenshu: S + C
Shasokurenkyaku: →C + E
Kasenko: →S(SS)C
Ren'hitchougeki: CC
Renshuukaishu: CCS
Renshuuhaikasho: CC↓S
Tenshin Suishukou: S + C (de bananeira)
Haisentchuu: ↙S
Tan'hi Tchougeki: C + D
Rengeki Koushuutai: SS↓CC
Soushoutai: C + D (de bananeira)
Suisen Renshuu: S + CC
Gyouin Haishu: ↘S
Getsuga Saigeki: ↘S
Toukuu Hitenhou: →→S + C
Gyoushintoutai: ←C
Ousoushu: C + DS
Toukyaku: ↓C + D
Saishu Renkangeki: SSS
Toushin Renkyaku: C (de bananeira)
Kousoku Kouhisoushu: ↖ES + C
Koushin Hifutsushu: ←ES
Kuuhi Soutanshu: ↖C
Senshi: ↗C
Ryuubikyaku: ↑C
Haisen Tchuukaikyaku: ↙SC
Nehansoukyaku: →C (durante o Oushin)
Tchuubu Rakusenkyaku: C (sentado)

Arremessos
Throw: S + D
Toushuu Ritchuu: ←S + D
Tenshin Souko: ↘S + D
Kanshouri: S + D (pelas costas)
Tenshin Soukeikyaku: ←↘S + D (depois de beber)
Houshin Sousentai: S + D (de bananeiras)

Golpes de chão
Toukuusenzan: ↓↑S
Rasen Suitchuu: ↘S

Movimentos especiais
Zabantatsu:↓↓
Tentouritsu: →↘↓↙←
Tchuubushin: ↑S + C
Oushin: ←↙↓↘→
Beber: ↓S + C + D
Zainshu: S + C + D (sentado)

SARAH BRYANT

Golpes Especiais
Snap Side Chop: ↘S
Summersault Kick: ↖C
Dash Knee: →→C
Rising Knee: ↓→C
Spin Kick: C + D
Tornado Kick: ↗C + D
Side Hook Kick: ↙C + D
Leg Slicer: ↓C + D
Double Kick: ←C
Illusion Kick: ↘CC
Double Spin Kick: ↓←CC
Jack Knife Side Kick: ↓CC
Double Joint Kick: →SC
Combo Rising Knee: SSSC
Combo Sommersault Kick: SSS↖C
Round Kick: ↑C + D
Step Rpund Kick: →C + D
Dragon Smash Cannon: ↙C
Full Spin Dive: ↗C
Spin Edge Kick: ←C + D
Spin Heel Sword: ↖C + D
Low Spin Kick: ↘C + D

Double Thrust Kick: CC
Toe Kick Jack Knife: ↓S + CC
Elbow Side Kick: →S↘S
Elbow Heel Sword: →S←C
Double Low Kick: ↓CC
Sway Smash: S + E
Hi Kick Smash: S + E
Hi Kick Straight: CS
Rising Elbow: →S
Mirage Kick: ↘CCC
Double Punch Snap Kick: SSC
Knee Kick: →C
Double Step Knee: →C↘C
Punch Side Kick: S↓C
Combo Rising Kick: SSS↑C

Arremessos

Throw: S + D
Neck Breaker Drop: →→S + D
Lightning Knee Smash: ←S + D
Back Drop: S + C + D (nas costas do inimigo agachado)
Leg Hold Throw: ←→S

Movimento Especial

Moonsalt: ↗S

LAU CHAN

Golpes Especiais

Shakashou: ↘S
Shajoushou: ↘S
Jun'ho Tchoutchuu: ↘↘S
Sempuuga: C + D
Kokyaku Haiten: ↖C
Toukuu Shashou: ↑S
Rekka Kosenkyaku: ↑C
Taitourisenkyaku: (ficando em pé) C
Toukuu Kosenkyaku: ↗C
Tisoutai: →↓C
Kuukokyaku: ↗C + D
Ensenshuu: →C + D
Souken Sempuutai: SSC
Renkan Tenshinkyaku: SSSC
Renkan Haitenkyaku: SSS↖C
Renkan Tenshinsoukyaku: SSS↓C
Enshishou: ←→→S
Soukoreppa: ↘S + C
Koryuu Tenshinkyaku: ←↙↓↘→C + D
Enjin Sempuukyaku: ←←C + D
Hien Tenshinshou: ←←S
Hien Sempuukyaku: ←←SC + D
Renshuu Sempuuga: CC
Tenshin Risenkyaku: ↓CC
Rensen Soukyaku: ↓CC
Kosoushou: ←→S
Tchuugeki: →S
Haisenrenshou: S←S
Houou SouShou: →S←→S
Renken Sempuuga: (acerte soco) C + D
Renshou Ensenshuu: (acerte soco) ↓C + D

Arremessos

Throw: S + D
Ryuushu Katou: ←↓S + D
Ryuusha Sentem: ←S + D
Tenshin Hainshou: ←→S + D
Raishin Nyuurin: →S + D
Daitchi Toushuu: ↘↘S + D

WOLF HAWKFIELD

Golpes Especiais

Shoulder Attack: ←→S
Reverse Sledge Hammer: ↓↘→S
Neck Cut Kick: C + D
Flying Heel Kick: →→C + D
Rolling Sobutt: →C + D
Front Roll Kick: ←→C + D
Drop Kick: ↗C
Low Drop Kick: →↓C
Level Back Chop: S + C
Tomahawk Chop: ↗S
Tomahawk Flash: →S + C
Short Shoulder: ←→ S + C
Grizzly Lariat: ↘S + C
Drogon Fish Blow: →SS
Double High Kick: CC
Axe Lariat: →S + E
Elbow Butt: ←S
Screw Lariat: →↘↓↙←SS
Elbow Smash: SS→S
Combo Elbow Butt: SS→S←S
Vertical Upper: ↘S
Body Blow: →S
Sonic Upper: ↘S
Comet Hook: ↙S
Arrow Knuckle: ↓S + C
1 2 Upper: SSS
Knee Blast: →C

Arremessos

Throw: S + D
Tiger Driver: ↘S + C + D
Double Arm Suplex: ↙S + C + D
German Suplex: (pelas costas) S + D
Body Slam: ↘S + D
Stainera Screw Driver: ↘↘S + D
Giant Swing: ←↙↓↘→S + D
Frankensteiner: ↗S + D
Side Suplex: ↓S + C + D
Catch: →S + D
Thunder Fire Power Bomb: (após o Catch) S + D
Change: (após o Catch) →S + D
Push: (após o Catch) ↘S + D
Sling Shot Front Suplex: (após o Catch) ←S + D
Front Neck Throw: (após o Catch) ↙S + D
German Suplex: (após o Change) S + D
Push: (após o Change) →S + D
Tiger Suplex: (após o Change) ←S + D
Wrist Lock Throw: →↘↓↙←S + D
Arm Whip: →→S + D
Dragon Suplex: ←S + D (pelas costas)
German Suplex: S + C + D (pelas costas)

Contra-Ataques

Contra Ataque Médio: ↙S + C (só contra chutes)
Contra ataque Alto: ←S + C (só contra chutes)

Movimento Especial

Double Claw: ↓S + D

LION RAFALLE

Golpes Especiais

Senshippo: →→S
Koushuu Teishitsu: →C
Sentenkuukyaku: ↗C
Tenshin Ryouinkyaku: →→C + D
Shittisoutai: ↘C + D
Kousoutai: ↓C + D
Katoutai: ↑CC
Tousentai: ↓CC + D
Senkyuutai: ↙C
Soujisenpuu: →S + C
Taizan Soukoushu: ←S+ C
Juutchou Senshou: ↑S + C
Touho Soushu: ↓S + C
Touho Haisoushu: ↘S + C
Mabanshu: →S + E
Shahosha Sousui: ↓S + E
Shippo Shousenshu: ↓→S
Shin'ho Tourousoushu: ←↘S
Bantchuu Renkanshu: →SS
Resentai: CC
Fujin Rentankyaku: →→CC
Tenshin Tourourenkiaku: ←SSC
Rensui Soushu: SS↓S
Renkan Senshou: SSS
Bantchuu: →S
Sen'inshou: ↘S
Rakugekishou: ↘SS
Tougekisui: ↙S
Rensou Koushu: ↘SS
Tougeki Rensui: ↙SS
Zensoutai: ↓CC

Arremessos

Throw: S + D
Saishu Houkou: →→S + D
Tenshin soukoushu: →↘↓↙←S + D
Shitiseitenbuntchuu: ←S + D
Tozan Honshakyaku: ↓→S + D
Haikasenten: ↘S + D
Hitensoukuukyaku: ←→S + D

Golpe de chão

Rakusenshu: ↘S

GAMES STATION

Somos uma Locadora de

LANÇAMENTOS

★ Aparelhos
★ Cd's
★ Cartuchos
★ Acessórios

Atacado & Varejo

Assistência Técnica Especializada

Atendemos via SEDEX para todo Brasil

TELEFAX: (011) 543-5753

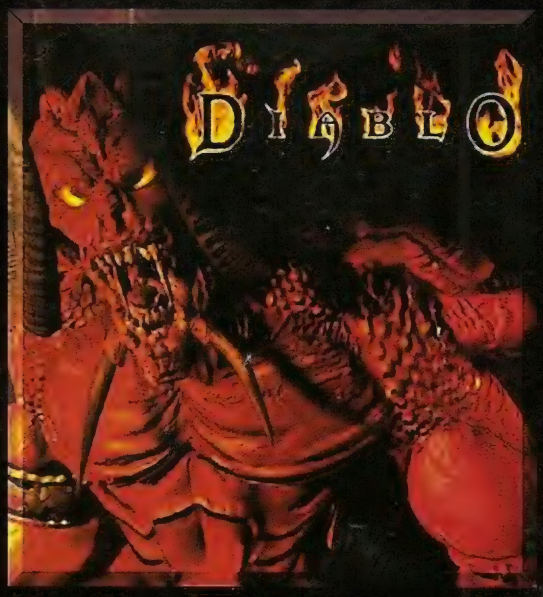
Rua: Antônio de Macedo Soares, 1322
Campo Belo - S. P.
CEP04607- 002

Qualidade & Segurança

Temos Cards (MAGIC)

MULTI MÍDIA

Há alguns meses falamos (e mostramos aqui) que a Blizzard (a empresa que fez Warcraft) estava lançando um jogo de RPG.
Jogamos um DEMO e achamos sensacional !
Agora o jogo esta disponível e esta ainda melhor que a gente podia imaginar...
Então podem ir abrindo a carteira e tirando grana para ir comprar este RPG que vai deixar vocês acordados durante muitas noites...



Quem acompanha nossa seção sabe que a gente esta sempre procurando mostrar os melhores (e as vezes os PIORES) jogos para seu PC.
Então, se você gosta de bons jogos e de RPG deve separar uns R$ 80,00 para comprar Diablo...
O mais legal é que a Brasoft conseguiu lançar, de forma quase simultânea, o jogo que esta sendo a sensação no mundo inteiro com manual em português, o que deixa o game mais facil para quem não domina o idioma Inglês.
Talvez a razão principal do sucesso do game seja a possibilidade de ser jogado ON-LINE pela Internet com até 4 pessoas "SEM NENHUMA DIFICULDADE". Para jogar via net basta ligar para seu provedor (usando o dialer do Win95), fazer a conexão e em seguida começar a jogar escolhendo a opção BATTLENET. Simples assim !
Antigamente, para se conectar e jogar via Internet, você precisava de vários programas e configurações complicadas. Agora pode esquecer todo este passado de trevas e começar a jogar...
Como a gente já apresentou um pouco do jogo na edição 15 preferimos mostrar o jogo de uma forma que vocês nunca viram: através de um mapa detalhado, mostrando quase toda a cidade.
Agora é jogar e jogar até cansar...

ESTE PENTELHINHO (WIRT) VAI TE VENDER ALGUNS ITENS EXCELENTES... MAS PODE IR SE PREPARANDO PARA PAGAR BASTANTE POR ESTES ITENS...

VOCÊ VAI PODER FICAR BATENDO UM PAPO COM OUTROS JOGADORES ANTES DE INICIAR UMA PARTIDA. SE FIZER BONS AMIGOS NUNCA VAI FALTAR ITENS OU DINHEIRO PARA VOCÊ...

DEPENDEDO DO NÍVEL VOCÊ VAI PODER ENTRAR DIRETO EM FASES MAIS AVANÇADAS...

ESTAS SÃO ALGUMAS DAS ANIMAÇÕES QUE O PRÓPRIO DIABLO VAI MOSTRAR ANTES QUE UM DE VOCÊS MORRA - RESTA SABER QUEM DE VOCÊS VAI SOBREVIVER...

ADRIA VAI TE AJUDAR DANDO DETALHES SOBRE OS MONSTROS

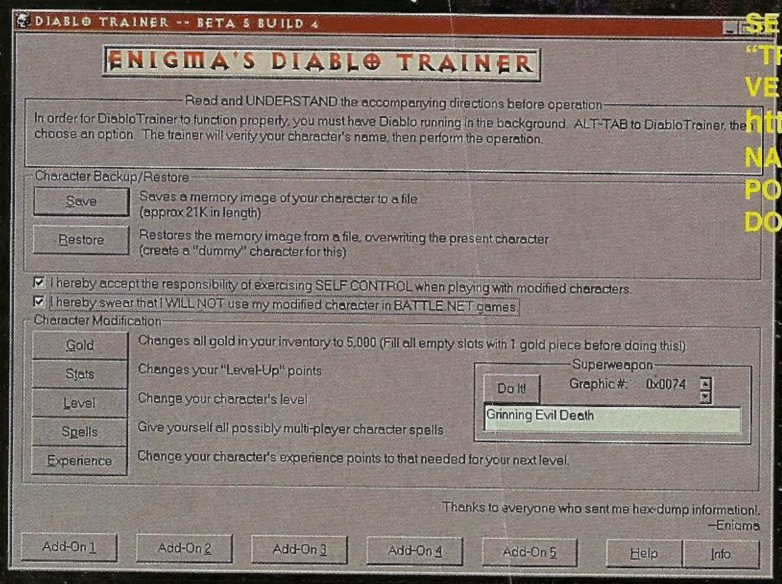
OGDEN, UM VELHO AMIGO, VAI DAR MISSÕES A VOCÊ

GRISWALD, O FERREIRO, VAI VENDER ARMAS, ESCUDOS E ITENS PARA AJUDAR NAS BATALHAS

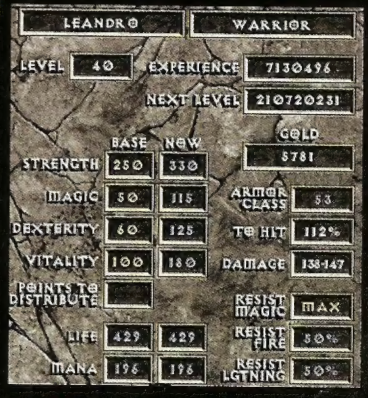
PEPIN RECUPERA A ENERGIA PERDIDA E VENDE POÇÕES MÁGICAS DE CURA

CAIN TEM O PODER DE IDENTIFICAR OS ITENS MÁGICOS (EM AZUL) QUE VOCÊ ENCONTRAR

FARNHAM, O BÊBADO, AJUDA DANDO DICAS SOBRE OS MONSTROS



SE VOCÊ QUISER PODE USAR O "TRAINER" PARA O JOGO (QUE ESTA NA VERSÃO 5.4) NO ENDEREÇO: http://exo.com/~enigma/diablo.htm NA INTERNET - SE FIZER ISTO VAI PODER ALTERAR TODOS OS ATRIBUTOS DO JOGO



SUA PRIMEIRA MISSÃO SERÁ MATAR O "BUTCHER", MAS NÃO TENTE ISTO ATÉ ESTAR NO NÍVEL 3 (PELO MENOS)...

AQUI FICA A ENTRADA ONDE O JOGO ACONTECE... PODE IR SE ACOSTUMANDO A DESCER BASTANTE POR AQUI...

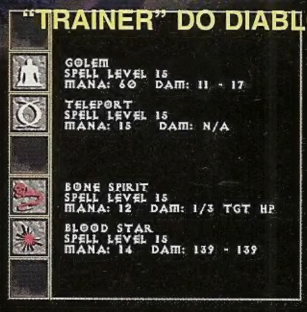
QUANDO VOCÊ AVANÇAR DE NÍVEL PODERÁ ENTRAR DIRETO EM FASES MAIS AVANÇADAS USANDO AS OUTRAS ENTRADAS DO JOGO

UM DIABLO A MENOS NO JOGO...

ADRIA, A BRUXA, VENDE POÇÕES MÁGICAS, NOVAS MAGIAS E STAFFS PARA USAR CONTRA OS MONSTROS

SE VOCÊ ESCOLHER SER MAGO TERÁ MUITO TRABALHO PARA APRENDER TODAS AS MAGIAS

ESTAS MAGIAS FORAM OBTIDAS COM O "TRAINER" DO DIABLO



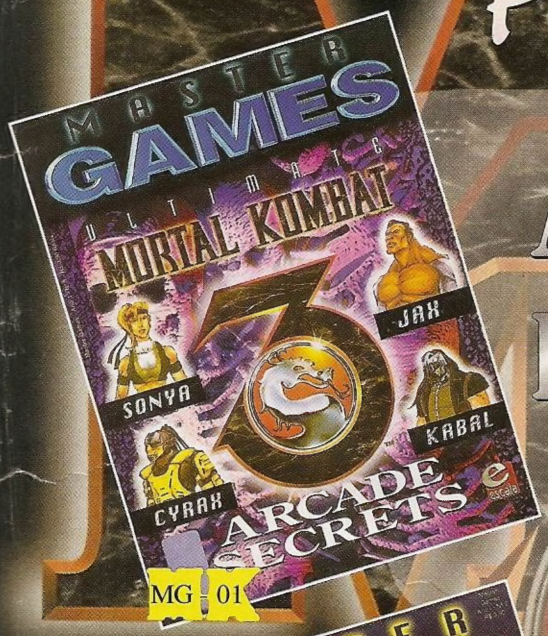
Bom...
A gente vai ficando por aqui por agora...
Se você tiver alguma dificuldade no jogo (ou em outro jogo de computador) pode pedir ajuda enviando um e-mail para:

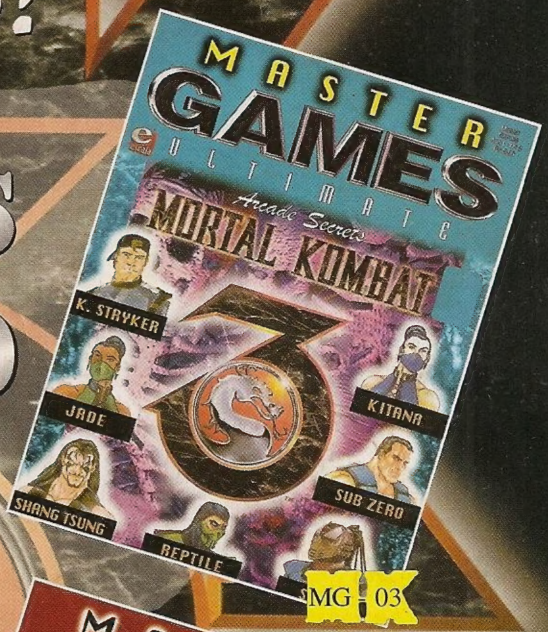
mcamara@cwaynet.com.br

Se você estiver jogando Diablo e ver um personagem com o nome de: Leandro, Stromgald, Khelben ou Elmisnter pode mandar uma mensagem (ou entrar no jogo) que sou eu ou um dos meus filhos...
Estamos esperando por vocês no cyberspace...
Até lá !

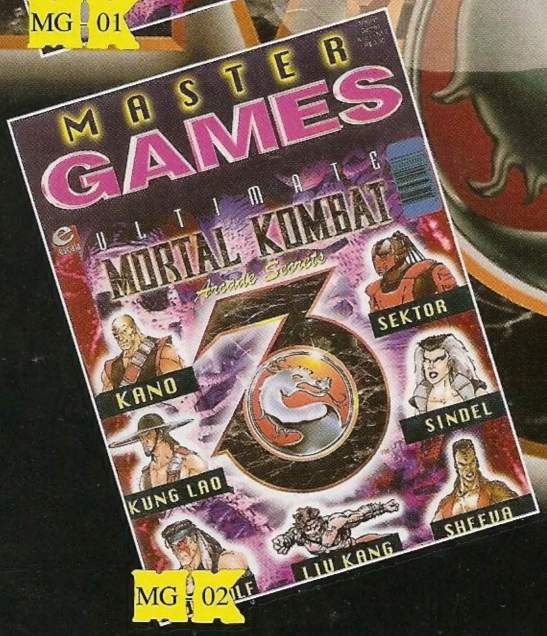
SÓ FALTA VOCÊ NESTE COMBATE MORTAL!

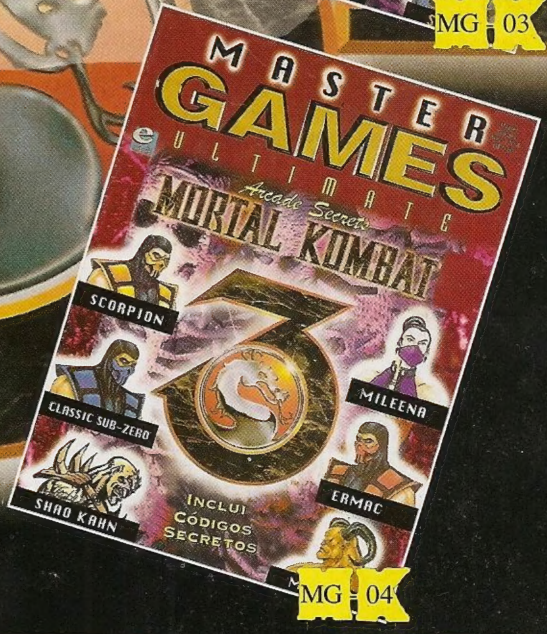
Peça já!





APENAS R$ 3,90 CADA





ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

Revista Cód. MG-01 ( ) Qtde. ( )
Revista Cód. MG-02 ( ) Qtde. ( )
Revista Cód. MG-03 ( ) Qtde. ( )
Revista Cód. MG-04 ( ) Qtde. ( )

NOME _____
ENDEREÇO _____
_____ CEP _____
CIDADE _____ EST. _____

Mande cheque nominal ou vale postal do seu pedido para: Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 - Cep 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupon.

escala
Sua melhor opção

PROGAMES

Em 97 a PROGAMES vai continuar trazendo muitas novidades sempre em primeira mão.
E não é só isso, nas lojas PROGAMES você encontra MAGIC The Gathering e os melhores softwares para multimídia

BRASOFT

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Rua Saigon, 154 - Tel. (011) 6918-9117
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (019) 434-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (019) 255-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro - (011) 7822-8088
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - Rua 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ

CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE

ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699